

# GÉNÉRATION 4

AMIGA - ATARI ST - PC - CONSOLES

ELISEZ LES 4 D'OR

fnac

GENERATION 4!

TURRICAN 2

**CADEAU!**

UN JEU D'INFOGRAMES GRATUIT  
DANS CE NUMERO  
(voir page 7)

## TESTS:

DISCS  
WRATH OF THE  
DEMON  
GREAT COURTS 2  
ELVIRA  
KING'S QUEST V  
CARTHAGE

29 - Janvier 91

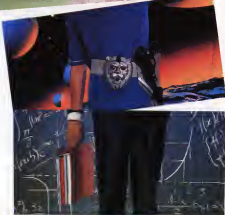
M 4661 - 29 - 25,00 F



**CONSOLES: 17 pages de news...**  
**DEMENT: LA TURBO-EXPRESS**  
**GENIAL: LA SUPER-FAMICOM**

**CADAVER: le niveau 2 - INTERVIEWS: BILAL, MOORCOCK**





# AMIGA, J'AI UN AMI DANS L'INFORMATIQUE



Amiga, c'est vraiment quel-  
qu'un de très ouvert. Avec lui,  
le dialogue s'ins-  
taure très vite, une  
souris, une disquette et c'est parti. Amiga a forcément  
des points communs avec vous. La musique, les jeux, le  
dessin, la vidéo, le plaisir d'apprendre... Il vous ouvre  
les portes d'un monde dont nul ne connaît précisément  
les limites. Plusieurs millions d'initiés ont déjà choisi  
Amiga pour ami. L'Amiga 500 est le spécialiste des lo-  
sirs et de l'éducatif. Il a aussi un grand frère, Amiga  
2000, qui en plus de tous les talents du petit, excelle  
dans la bureautique, les usages professionnels et peut,  
par adjonction de cartes passerelles, devenir entière-  
ment compatible PC. Alors, qu'attendez-vous pour les  
rencontrer ?

Pour tout renseignement, tapez 3614 Code Commodore.

  
Commodore



Le jeu d'arcade de Mitchell Corp., le plus grand de l'Amérique vient d'être couvert par le magazine *Voyager* autour du monde avec *Scorpius*. Vous devez détruire tous les bulles que se dirigent au tir à mesure qu'ils ont différentes armes qui ramènent. Une jouabilité follement rapide pour des joueurs doués de meilleurs réflexes. Sortez vainqueur de l'invasion des bulles et restez le champion.

2, rue de Mousquette, 68740 Chateaufort, 68 GRASSE, TEL: (0) 43950575.

## EDITO

CHINESE

1. **What is the main purpose of the study?**  
 2. **What are the research objectives?**  
 3. **What is the significance of the study?**  
 4. **What is the scope of the study?**  
 5. **What are the limitations of the study?**  
 6. **What is the structure of the study?**  
 7. **What is the conclusion of the study?**  
 8. **What are the recommendations of the study?**  
 9. **What are the future research directions?**  
 10. **What is the overall impact of the study?**

## LA SÉLECTION EN GÉNÉRAL



## THE TEST

Directeur de la publication : Godefroy Guillemin  
Rédacteur en chef : Stéphane Lécroart  
Rédacteur en chef-adjoint : Frank Leduc  
Chefs de rubrique : Sophie Duran, Me Diez  
Assistent chef de rubrique : Thérèse Lathuile  
Assistent aux assistants : Clotilde Lubi  
Rédacteur : Jean Delisle, Olivier Flac'h, Betty  
Franchi, Robert Franchi, Laurent Katz,  
Jean-François Meard, Guillaume Savard  
Secrétaire de rédaction : Françoise Gervais  
Maquettiste : Michel L'hopital  
Maquettiste-adjoint : Mireille Guimeneu

Photographie: Digilap (Lille), Chromazone (Montreuil), 3AGS (Toul), SCM (Neuilly/Seine), GYA (Paris), STRG (Corbeville), Pispis (Paris)  
Impression: Sema (Toul)

Secrétariat et abonnements: Nicole Gobert  
Publié: Antoine Harnel

Génération 4 est éditée par Pressimage, SARL, au capital de 2000 francs. Dépôt légal 4ème trimestre 1990. Toute reproduction de textes ou de documents, même partielle est interdite. L'envoi de textes implique l'acceptation par l'éditeur de leur libre publication. Aucun document ne sera retourné.

Member since QJD  
Commission payable: 60/21  
ISSN 0897-870X



LF 40108: *Phragmites*

La même année, dans l'ouest, c'est un incendie dévastateur, avec 100 000 t de bois brûlées, qui a permis à la CEE de la Région de bénéficier des fonds. Mais elle avait aussi subi les conséquences du désastre, dont la plus fâcheuse l'absence d'argent de poche. Les habitants de l'arrière-pensée, la destruction par le feu de la forêt, ont pu constater que les incendies ne sont pas toujours causés par les humains.

## ATTENUE 2

Le téléviseur est arrivé à son domicile, tout juste avant, je le disais, qu'il ait pu une nuit en sommeil. L'après-midi, il est allé à la messe. Les plus anciens TV d'après nous ne m'ont pas dit de quoi il s'agit. Ils ont collaboré avec "Glo" (le site des Américains 2). Les plus jeunes sont à l'étude, ainsi que le plus récent, un téléviseur, qui m'a dit "à l'étude".

## SOMMAIRE

LES QUATRE D'OR	8 à 15
3615 GEN4	22 - 23
	24
AVENTURIER FOU	122 à 126
BD: DIAVOLO	138 à 141
BIDOUILLER MALADE	18 - 19
CONCOURS KICK OFF 2	34
EDITO / OURS	5
EN BREF	90 à 94
HIGH TECH	16 - 17
INDEX TESTS / INDEX PUB	6
NEWS	30 à 32
OXYGEN	143 à 162
PETITES ANNONCES	99 à 101
PREVIEWS	129 à 137
SUPER FAMICOM	96 à 98
TESTS	36 à 88
TESTS CONSOLES	98 - 104 à 120
TURBO EXPRESS	102

## INDEX DES TESTS

BATTLETECH 2	60 - 61
BUILDERLAND	58
CARTHAGE	76 - 77
CAR-VUP	80 - 81
CHIP'S CHALLENGE	70
COVERT ACTION	72
DISCS	66 - 67
ELVIRA	86 - 87
EMPIRE GALACTIQUE	74
EXTERMINATOR	82
GREAT COURTS 2	54 - 55
HARD NOVA	38
JUPITER'S MASTERDRIVE	64
KING'S QUEST V	44 - 45
	46 - 47
METAL MASTERS	68
MOON BASE	40
NARC	84 - 85
NINJA REMIX	88
RIDER'S OF ROHAN	62
ROBOCOP 2	78
SAVAGE EMPIRE	50 - 51
SPINDIZZY WORLDS	36 - 37
WRATH OF THE DEMON	56 - 57

## INDEX DES ANNONCES

AMIGAE	92 - 93
AVEI SOFT	19
BOLLAUBER	95
CENTURY SOFT	102
COCONITI	52 - 53 - 126
COMMODORE FRANCE	2 - 3
CPIO	94
CRIPUSCULE	135
CRYSTAL DREAM	802
ELITE	74
EMAC	85 - 87 - 119
GRUMER	81
O.N.I.	117
HAZARDOUS AREA	115
I.D.C.	6
IMAGINEE'S	125
JORDICO	138
LANEHO	97
LORETEL	89
MICRODIS	127 - 129 - 134
MICROMANIA	23 - 25 - 26 - 27 - 28 - 29 - 51 - 67 - 70 - 77 - 80
	86
MICROPROBE	46 - 49
MICRO VIDEO	65 - 66
MINDSCAPE	4 - 31 - 63 - 64
OCTAR	20
SEQUENCE	42 - 43
SEMAHILL	86
SME	807
SORBERG	111 - 114
TITUS	9 - 13 - 81 - 803 - 126
TV PICHE	32
UVE SOFT	13 - 35 - 37 - 59 - 71 - 79
U23	163
ULTIMA GAMES	109
VERSOGRAPH	75

THE DISC COMPANY, éditeur de logiciels, recherche pour son département d'édition de logiciels ludiques, un **CHEF DE PRODUIT** - Responsable de développement pour ordinateurs et consoles 16 bits.

- PROFIL**
- Bilingue anglais
  - Connaissances techniques exigibles
  - Connaissances des langages C et Assembler
  - Bonne connaissance du marché européen du logiciel de loisir
  - 3 à 4 années d'expérience.

Contacter Thomas ORMOND ou 49.10.99.95 ou envoyer d'urgence C.V. chez:

The Disc Company  
60, rue Marcel Dassault  
92100 BOULOGNE

THE DISC COMPANY

## INFOGRAMES &amp; GÉNÉRATION 4

*vous offrent un jeu*



A VOUS DE CHOISIR

BOBO

PHOENIX

TNT



SPECIAL NOËL

INFOGRAMES  
PocketSoft

GRATUIT  
BON POUR UN JEU INFOGRAMES

Nom :

Adresse :

Code Postal :

Je choisis :

- ☐ CAPTAIN BLUCCO  
☐ ACTION SERVICE  
☐ WANTED  
☐ MACADAM SUMMER  
☐ TURBOT G2  
☐ PHOENIX  
☐ TNT  
☐ BOBO

Ville :

- ☐ sur AMIGA  
☐ sur AMIGA  
☐ sur AMIGA

☐ sur AMIGA

☐ BOBO

Je vous adresse à GÉNÉRATION 4 : ☐ L'OU  
Essai à envoyer à : PRESBAGE - Opération INFOGRAMES / GEN4  
W, rue Hagarpe-Morand - 75016 PARIS





Grâce à cette collaboration, nous allons cette année pouvoir vous proposer une cérémonie de remises de prix encore plus tolle que celle de l'année dernière, qui se déroulera début mars. Tout d'abord, dans le prochain numéro, vous trouverez



**AU DOS DE CE PAVÉ,  
BON POUR UN JEU  
TOTALEMENT GRATUIT!**

**LE JEU OFFICIEL**

DE LA  
MAFIA

AMIGA  
ATARI ST

Avec votre  
club de mafia  
sans scrupules,  
il n'y a rien de  
bâtir une telle  
Justice à Port-  
Sainte. L'corruption  
et le crime pour  
récolter l'Argent  
et le Pouvoir.

**LA VILLE N'EST PAS ENCORE ENTRE VOS MAINS.  
RÉACHISSEZ, LES CROSES DOIVENT CHANGER.**



Co je to? Avventura  
Arche. Je to místo p  
je "imperial. Či  
solitry." Ač to  
enclaves, offe  
links a hasty  
to a "mystic  
les Dées... Ch  
viny. Až nak  
it a se sara



**TITUS**  
SOFTWARE

Neutritive, les variables qui pourraient vous mettre  
à l'abandon dans la course – leur faisant des propo-  
sitions qu'ils ne pourraient pas refuser!  
Passez à l'action, examinez des documents compre-  
nants et collectez des renseignements dans les  
200 pièces de la ville...

**LE CRIMENE PAIE PAS:  
A VOUS DE VÉRIFIER.**

un bulletin-réponse qui permettra à un nombre très important d'entre-vous de pouvoir venir lors de cette soirée où seront présents toutes les personnalités de la micro, et de la BD, mais aussi des personnalités du livre, du cinéma, car parallèlement à cette remise des 4 d'Or FNAC / Génération 4, nous donnerons 7 Prix Spéciaux aux loisirs hors-micro. Un film sera d'ailleurs présenté en avant-première lors de cette soirée, avant la remise des prix... Vous saurez tout dans notre prochain numéro, et sachez qu'on vous réserve encore bien des surprises.

D'autre part, des extraits de cette soirée seront retransmis sur Antenne 2, dans plusieurs émissions, à des dates que nous vous communiquerons ultérieurement. Donc dans un premier temps, VOTEZ... Vous avez jusqu'au 1er février inclus pour envoyer votre bulletin réponse. Attendez que tous les jeux nominés soient sortis... Il n'est pas obligatoire de voter pour chaque catégorie, on comprendra très bien que vous ne connaissiez pas tous les jeux... Par contre, lorsque vous votez, ne choisissez qu'un seul jeu par catégorie!

Attention, vous devez absolument voter avec le bulletin de vote ORIGINAL se trouvant en fin d'article. Les photocopies et recopies ne seront pas acceptées!

#### 1- ADAPTATION DE JEU D'ARCADE

- a) Golden Axe (Virgin Games)
- b) Pang (Ocean)
- c) Rainbow Islands (Ocean)
- d) Saint-Dragon (Storm)

#### 2- JEU D'ACTION ORIGINAL

- a) James Pond (Millennium)
- b) Prince Of Persia (Broderbund)
- c) Speedball 2 (Imageworks)
- d) Wrath Of The Demon (Readysoft)

#### 3- SHOOT'EM'UP

- a) Battle Squadron (Electronic Zoo)
- b) Killing Game Show (Psygnosis)
- c) Saint-Dragon (Storm)
- d) Tunican (Rainbow Arts)

#### 4- JEU D'ARCADE/AVENTURE

- a) The Hard (Activision)
- b) Gold Of The Aztecs (US Gold)
- c) Immortal (Electronic Arts)
- d) Infestation (Psygnosis)

#### 5- SIMULATION SPORTIVE

- a) 4D Boxing (Mindscapes)
- b) Kick Off 2 (Amos)
- c) Great Courts 2 (Ubi Soft)
- d) Panza Kick Boxing (Loriciel)

#### 6- JEU DE COURSE

- a) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- b) Off-Road Racer (Virgin Games)

- c) Test Drive 3 (Accolade)
- d) Lotus Turbo Esprit Challenge (Grafmirk)

#### 7- SIMULATEUR DE VOL

- a) Blue Max (Mindscapes)
- b) F19 Stealth Fighter (Microprose)
- c) Flight Of The Intruder (Spectrum Holobyte)
- d) LHX Attack Chopper (Electronic Arts)

#### 8- SIMULATION

- a) Battle Command (Ocean)
- b) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- c) Team Yankee (Empire)
- d) Wing Commander (Origin)

#### 9- LICENSE

- a) Elvira: Mistress Of The Dark (Accolade)
- b) Flight Of The Intruder (Spectrum Holobyte)
- c) Robocop 2 (Ocean)
- d) Wonderland (Virgin Games)

#### 10- JEU EN 3D

- a) 4D Boxing (Mindscapes)
- b) Corporation (Com)
- c) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- d) Wing Commander (Origin)

#### 11- JEU D'AVENTURE FRANÇAIS

- a) Empire Galactique (Tomahawk)
- b) Maupiti Island (Lankhor)
- c) Murder In Space (Infogrames)
- d) Secret Defense, Operation Stealth (Delphine)

## "LA COMPILATION"

# TITUS Action

La COMPIL 16 Bits 100% Arcade



## 12- JEU D'ADVENTURE ETRANGER

- a) Cadaver (Imageworks)
- b) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- c) Rise Of The Dragon (Dynamix)
- d) Secret Of The Monkey Island (Lucasfilm Games)
- e) Wonderland (Virgin Games)

## 13- JEU D'ADVENTURE INTERACTIF

- a) Captive (Mindscape)
- b) Chaos Strikes Back (FTL)
- c) Elvira: Mistress Of The Dark (Accolade)
- d) Ultima VI (Origin)

## 14- JEU DE STRATEGIE

- a) Ishido (Accolade)
- b) Powermonger (Electronic Arts)
- c) Railroad Tycoon (Microprose)
- d) Team Yankee (Empire)

## 15- JEU DE PUZZLE

- a) Klax (Domark)
- b) Pipemania (Empire)
- c) Puzzle (Ocean)
- d) Swap (Microdis)
- e) Welltris (Infogrames)

## 16- JEU ORIGINAL OU INNOVATEUR

- a) Colonel's Bequest (Sierra-On-Line)
- b) David Wolf: Secret Agent (Activision)
- c) Loom (Lucasfilm Games)
- d) Powermonger (Electronic Arts)

## 17- SON

- a) Maupiti Island (Lankhor)
- b) Shadow Of The Beast 2 (Psygnosis)
- c) Turanian (Rainbow Arts)
- d) Wings (Cinemaware)

## 18- GRAPHISME

- a) Cadaver (Imageworks)
- b) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- c) Maupiti Island (Lankhor)
- d) Rise Of The Dragon (Dynamix)
- e) Unreal (Ubi Soft)
- f) Wing Commander (Origin)

## 19- ANIMATION

- a) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- b) Panza Kick Boxing (Lonicel)
- c) Prince Of Persia (Broderbund)
- d) Wing Commander (Origin)

## 20- PACKAGING

- a) Awesome (Psygnosis)
- b) DragonStrike (SSI)
- c) Loom (Lucasfilm Games)
- d) Ultima VI (Origin)

## 21- PRÉSENTATION

- a) Awesome (Psygnosis)
- b) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- c) Killing Game Show (Psygnosis)
- d) Shadow Of The Beast 2 (Psygnosis)

## 22- RÉALISATION

- a) Awesome (Psygnosis)
- b) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- c) Maupiti Island (Lankhor)
- d) Rise Of The Dragon (Dynamix)
- e) Shadow Of The Beast 2 (Psygnosis)
- f) Wing Commander (Origin)

## 23- JEU ETRANGER

- a) Cadaver (Imageworks)
- b) Indianapolis 500 (Electronic Arts)
- c) Kick Off 2 (Anso)
- d) King's Quest V (Sierra-On-Line)
- e) Powermonger (Electronic Arts)
- f) Rise Of The Dragon (Dynamix)
- g) Secret Of The Monkey Island (Lucasfilm Games)
- h) Speedball 2 (Imageworks)
- i) Ultima VI (Origin)
- j) Wing Commander (Origin)

## 24- JEU FRANÇAIS

- a) Discs (Lonicel)
- b) Great Courts 2 (Ubi Soft)
- c) Jumping Jack Son (Infogrames)
- d) Maupiti Island (Lankhor)
- e) Murder In Space (Infogrames)
- f) Panza Kick Boxing (Lonicel)
- g) Secret Defense: Operation Stealth (Delphine)
- h) Shogun (Microdis)
- i) Swap (Microdis)
- j) Unreal (Ubi Soft)

## 25- COMPAGNIE FRANCAISE

- a) Infogrames
- b) Lonicel
- c) Microdis
- d) Stimarls
- e) Titus
- f) Ubi Soft

## 26- COMPAGNIE ETRANGERE

- a) Accolade
- b) Electronic Arts
- c) Gamelin
- d) Lucasfilm Games
- e) Microprose
- f) Mindscape
- g) Mirrosoft
- h) Ocean
- i) Psygnosis
- j) Rainbow Arts

Go!za!!



# THE ULTIMATE SOCCER CHALLENGE IS ABOUT TO ...KICK OFF!!



AVAILABLE ON: Commodore Amiga, IBM PC and Compatibles, Atari ST, Commodore 64, Amstrad CPC+, Amstrad GX 4000 & Spectrum

EMPIRE SOFTWARE: Tel.: (1) 45 09 19 99



Le Canon EOS-1000 est la réplique du constructeur nippon aux appareils comme l'F5-1000 ou le Ricoh Minox. Tant qu'à dépenser 3 000 F ou plus, autant choisir un reflex. Sorti six mois après l'EOS-10, il en reprend le système de mise au point par anticipation mais perd son flash intégré. Il conserve les modes programmes doubles (portrait, paysage, macro et sport) et rajoute le contrôleur de profondeur de champ. À cette occasion, Canon sort deux nouveaux zooms (35-80 et 80-200) et un miniflash, de prix plus en rapport. Pour le reste, l'omoteur éclairci registrera l'absence du contrôleur de la profondeur de champ et apparaîtra les trois types de mesure de l'exposition : multizone, spot et intégrale pondérée.



Fin 90, les premières vagues de DAT ont atteint la France. Sony et Casio nous avaient envoyé les premiers enregistreurs à deux ans, mais le lobby des lecteurs de disques avait freiné le développement de cette nouvelle technique numérique d'enregistrement sur cassette.

Aujourd'hui, après accord entre les lecteurs et les fabricants d'électronique grand public, un système antipirate ligature tous les appareils : il s'agit du SCMS ou Serial Copy Management System. En clair, si vous copiez un CD sur une cassette en mode numérique, sans perte de qualité, il vous sera alors impossible de recopier cette cassette en

numérique en reliant un second DAT au premier. En revanche, les copies successives, en mode analogique, avec une infime dégradation de qualité restent possibles. Cela afin d'éviter aux industriels de la copie pirate de pouvoir reproduire en chaîne des cassettes DAT. Le SV-DAT10 de Technics incorpore bien sûr le SCMS. Pour le reste, on notera une fonction zéro ou zéro-passe, une recherche rapide à 400 fois la vitesse de lecture et la présence d'une télécommande doublant les nombreuses fonctions de recherche et de programmation.

Les lecteurs laser portables fleurissent et, certes, à coup de dixième de millimètre se bagarrent pour s'accaparer le record du lecteur le plus plat. À ce jeu, Sony et Technics sont les maîtres. De son, on des pionniers du numérique, produit des appareils plus apertés, privilégiant la solidité et l'insensibilité maximale aux vibrations.

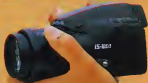
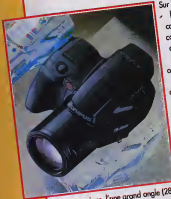
Pour cela, le DCP-50 affiche une épaisseur double que celle de ses concurrents à la ligne plus affinée. Ce n'est pourtant pas un modèle bonafide, car il est recouvert d'un revêtement lui tenant la dalle qui lui donne une forme particulière. En outre, une télécommande permet de piloter la programmation, l'accès direct aux plages et les fonctions de recherche avant/arrière. Un plus que l'on appréciera lorsqu'on connecte le DCP-50 à sa chaîne. On lui pardonnera même l'absence de batteries rechargeables, au regard à un prix encore raisonnable (moins de 2000 F).

## LA PHOTO DU TROISIEME TYPE

Il y a de nombreuses années, Science et Vie présentait un prototype d'appareil photo qui chamboulait toutes les idées préconçues que l'on pouvait avoir de l'objet. À l'époque c'était forcément paratélépédique, obligatoirement en métal et moyennement, si ce n'est pas du tout automatique. Depuis, les formes se sont adoucies, le noir s'est imposé, les automatismes sont devenus indispensables et le look appartient à la catégorie du biodesign. Pas étonnant que sous certains angles, on perçoive l'F5-1000 d'Olympus comme une sorte d'Alien.

Sur le plan technique, il s'adresse à la frange incertaine qui hésite entre le reflex à objectif interchangeable et le compact ultra-perfectionné. Reflex, il propose donc des caractéristiques que ne renient pas le haut de gamme, comme un zoom motorisé du grand angle (35 mm) au téléobjectif (135 mm), dont la mise au point est automatique, tout comme le réglage de l'exposition ou du flash. Ce dernier, à double réflecteur, est capable d'envoyer des préchauffeurs qui contractent la pupille, évitant les yeux rougis par la chaleur du jour. L'F5-1000 comporte suffisamment d'options, pour que le photographe ne se sente pas trop frustré. Ainsi, le mode macro, la surimpression, l'emploi du flash en plein jour, la mesure spot, la correction d'exposition solliciteront la créativité.

L'objectif n'étant pas interchangeable, Olympus propose deux extensions, l'une grand angle (28 mm) et l'autre téléobjectif (200 mm). Enfin, un puissant flash externe assure l'éclairage indirect ou les expositions multiples. On pourra débattre sans fin sur le nouveau marché créé par ces appareils d'un troisième type. Toujours est-il que ce concentré de technologie et de design est fort séduisant.







**ST ATARI  
AMIGA  
MAC et PC  
émulation**

**ST**

UNE RUBRIQUE  
POUR LES DÉMOS !

ST REPLAY 8 ET  
MASTER SOUND II

PAINT DESIGNER

LE LATTICE C 5

MELODY MAKER STE

ACCÉLÉRER LE ST :  
LA CARTE ADSPEED

PROGRAMMER SON  
PLEIN ÉCRAN

UN DÉBOGUEUR  
POUR 68000

**AMIGA**

LES BOOT-BLOCKS  
ELAN PERFORMER  
RUBRIQUE AMOS

12 2907 47 25.00 F



**ST**

Le magazine  
des 16/32 bits

N 47 / 25F  
Dec./Janv. 90-91

MAGAZINE



# LE GUIDE D'ACHAT DES PÉRIPHÉRIQUES

BELOGIQUE : 120 FR CANADA : 6 95 \$ SUISSE

# L'ESSENTIEL DU HARDWARE



PC/S 18

*PC/S 18  
vous informe que  
la nouvelle Disquetterie  
est ouverte*



**BOITE DE 101 JEUX  
POUR AMSTRAD PC  
IBM PC/AT ET  
COMPATIBLES**

**595 F TTC**

## BOITES DE RANGEMENT

5" 1/4 par 100	45,00 F
5" 1/4 par 50	45,00 F
5" 1/4 par 10	35,00 F
3" 1/2 par 90	45,00 F
3" 1/2 par 40	45,00 F
3" 1/2 par 10	35,00 F
3" 1/2 par 15	35,00 F

## DISQUETTES NEUTRES

positives 100 % sans erreur, livrées avec  
étiquettes, stickers et pochettes.  
Prix unitaire TTC, TVA 18,6 % incluse

### Par quantité de 10

Disquette 5" 1/4 120 ko	3,00 F
Disquette 5" 1/4 144 ko	3,75 F
Disquette 5" 1/4 160 ko	1,85 F
Disquette 5" 1/4 12 mo	4,40 F

### Par quantité de 100

Disquette 3" 1/2 720 ko	2,90 F
Disquette 3" 1/2 144 ko	3,50 F
Disquette 5" 1/4 160 ko	1,80 F
Disquette 5" 1/4 12 mo	4,30 F

### Par quantité de 600

Disquette 3" 1/2 720 ko	2,80 F
Disquette 3" 1/2 144 ko	3,30 F
Disquette 5" 1/4 160 ko	1,75 F
Disquette 5" 1/4 12 mo	3,90 F

## DIVERS CONSOMMABLES

Tapis pour souris	30,00 F
Tapis pour souris	70,00 F
(cableurs, souris)	
200 disquettes pour 5" 1/4	50,00 F
(cableurs, souris)	
300 disquettes pour 3" 1/2	50,00 F
(cableurs, souris)	

## BOITES DE RANGEMENT

Mousse ACE	50,00 F
(souris, souris, souris)	
Nano 2 (souris)	60,00 F
(souris, souris)	
Spekling	110,00 F
(souris, souris)	

## BON DE COMMANDE

A retourner à :  
PC/S 18 - 5, rue J.-F. LEPINE - 75018 Paris

Je vous prie de bien vouloir noter ma commande  
référer à : 000000

Nom : \_\_\_\_\_

Société : \_\_\_\_\_

Adresse : \_\_\_\_\_

Code postal : \_\_\_\_\_

Ville : \_\_\_\_\_

Je désire régler par : ☐ Cheque

☐ Carte Mone N° \_\_\_\_\_

Quar de val : \_\_\_\_\_

Date : \_\_\_\_\_

Signature : \_\_\_\_\_

Libre mes consommables : 50 F  
Archives de 300 disquettes  
sans cassette  
Total : \_\_\_\_\_  
Veuillez lire attentivement ces conditions  
Paiement par carte Mone N° \_\_\_\_\_  
Tous nos prix sont TTC, sauf si spécifié

Fonction turbo	125,00 F
pour, souris, souris	
Fonction turbo	
(IBM et compatibles)	130,00 F
Spekling	140,00 F
(IBM et compatibles)	
Mousse 2 boutons	140,00 F
(souris, souris, souris, souris)	

## SOURIS OPTIQUE

(souris, souris)

Modèles 100 / 800 DPL 3 boutons

**490,00 F TTC**

## TRACKBALL

(souris, souris)

**395,00 F TTC**

## HANDY SCAN

(souris, souris)

**1 990,00 F TTC**

Carte d'extension externe pour AMIGA 500	
(vitesse horloge et antenne)	
Carte 512 ko	590,00 F
Carte 2 Mo	2 990,00 F

Lecteur externe 3" 1/2 **950,00 F**

(souris, souris)

## IMPRIMANTES

Lecteur des cdtm portable	
CITIZEN 120 D	1 290,00 F
STAR LC10	1 490,00 F
STAR LC10 couleur	2 190,00 F



PC/S 18

5, rue J.-F. LEPINE - 75018 PARIS  
Tél. : 42 05 95 66 - Fax : 46 07 97 60

ÇA Y EST, IL EST EN KIOSQUE :

# DOMAINE PUBLIC MAGAZINE

DES CENTAINES DE LOGICIELS  
DU DOMAINE PUBLIC

POUR ATARI / MAC / PC / AMIGA

A DES PRIX FOUS, FOUS, FOUS !

TRIMESTRIEL, LE NUMÉRO 1 VAUT 15 F.

ET CONTIENT AUSSI

## LE NOUVEAU CATALOGUE DE LA BOUTIQUE DE PRESSIAGE

JEUX, UTILITAIRES, GRAPHISME,  
MUSIQUE, PROGRAMMATION,...UNE MINE, QUE DIS-JE, UN TRÉSOR  
DE BIENFAITS POUR VOTRE MICRO !

"DPMAG"

LE MAGAZINE DES LOGICIELS SON MARCHÉ

DU DOMAINE PUBLIC  
A TELECHARGER  
POUR VOTRE ST

# 3615 DOMPUB

DES MEGAS DE SOFTS  
CHEZ VOUS

100% ORIGINAL

Voici les nouvelles démos de jeux en téléchargement dès ce mois-ci sur notre serveur 3615 Gen4. Pour ceux qui ne connaissent pas le téléchargement, je rappelle qu'il s'agit d'un système permettant de charger, à partir de votre ST et de votre Minitel, des démos ou des jeux complets que nous avons sur notre serveur. Il suffit d'un câble, d'un logiciel, et d'un peu de temps... Le bon de commande pour le câble et le logiciel se trouve ci-dessous. Nous développons actuellement les versions Amiga et PC.

## Z-OUT (RAINBOW ARTS)

Cette demo jouable permet de jouer entièrement le troisième niveau de Z-Out, celui-là même qui rappelle furieusement R-Type 2. Vous l'aurez donc compris, il s'agit d'un shoot'em up, testé sur Amiga le mois dernier, et dont la version ST se verra qu'un janvier. C'est donc une preview que nous vous offrons sur le 3615 GEN4.



## DEFENDER 2 (ARC)

Cette demo jouable vous permet d'explorer un niveau du statut des trois jeux proposés, Le Défenseur original, le Stargate original, et enfin, une série nommée Defender 2 en proposant quelques nouveautés. Réalisé par Jeff Minter, spécialiste de ce type de jeu, Defender 2 se joue à la souris et au clavier.



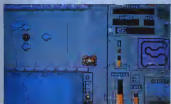
## PICKNPILE (UBI SOFT)

Ce jeu de réflexion est un mélange de Tetris, Columns et Boulder Dash. Très prenant, c'est une réussite complète, et assurément un des bons jeux du genre. Prenez? Vous allez vous en rendre compte vous-même, mais cette demo qui permet de jouer un niveau. Vous allez voir qu'après avoir terminé le premier, vous aurez bien envie de continuer! Le but est de faire disparaître toutes les formes à l'écran, et cela en les déposant correctement les unes et les autres, en invitant les pièces deux à deux. Simple, mais efficace!



## JUPITER MASTERDRIVE (UBI SOFT)

Cette demo jouable pour un ou deux joueurs permet de partager à deux courses une course de vitesse, et une course de bonas. Après Nitro, Off-Road Race et Badlands, c'est Ubi Soft qui nous propose un jeu de ce genre, testé dans ce même numéro de Génération 4. Vous pouvez en appuyer sur le bouton, et tourner avec le joystick, dans une course effrénée. Bonne chance!



MICROMANIA

## TOP 15 DE NOËL

#	TITRE	Exp.
1	ROCKTOP 2 Olivier (ST, Amiga, Atari)	NEW
2	DEAL BREAK Olivier (ST, Amiga, Atari)	NEW
3	LINE OF FIRE Olivier (ST, Amiga, Atari)	NEW
4	GREEN ARCADE Olivier (ST, Amiga, Atari)	NEW
5	LOTUS TURBO ESPRIT Olivier (ST, Amiga, Atari)	NEW
6	PICTURE PERFECT Olivier (ST, Amiga, Atari)	NEW
7	FLYWAY Olivier (ST, Amiga, Atari)	NEW
8	FLYWAY Olivier (ST, Amiga, Atari)	NEW
9	NAVY SEAL Olivier (ST, Amiga, Atari)	NEW
10	FLYWAY Olivier (ST, Amiga, Atari)	NEW
11	POWERMACHOIR F.A. (ST, Amiga)	NEW
12	SHADOW OF THE BEAST Olivier (ST, Amiga, Atari)	NEW
13	SHADOW OF THE BEAST Olivier (ST, Amiga, Atari)	NEW
14	SHADOW OF THE BEAST Olivier (ST, Amiga, Atari)	NEW
15	SHADOW OF THE BEAST Olivier (ST, Amiga, Atari)	NEW

## TOP 5 DES COMPILATIONS

1	LES GÉNÉRALIS ENNEMI Olivier (Amiga, ST, Atari)
2	LES GÉNÉRALIS ENNEMI Olivier (Amiga, ST, Atari)
3	LES GÉNÉRALIS ENNEMI Olivier (Amiga, ST, Atari)
4	LES GÉNÉRALIS ENNEMI Olivier (Amiga, ST, Atari)
5	LES GÉNÉRALIS ENNEMI Olivier (Amiga, ST, Atari)

Vente par correspondance

92.94.36.00

Espace PARIS 16.92.91.36.00

MINITEL

3615 MICROMANIA

MICROMANIA A PARIS

NOUVEAU

MICROMANIA LA DÉFENSE

RER La Défense

Tél. 47.73.53.23

MICROMANIA LES HALLES

Métro et RER Les Halles

Tél. 45.08.76.78

MICROMANIA

CHAMPS ÉLYSÉES

Métro Concorde

RER Charles de Gaulle-Étoile

Tél. 42.50.04.13





**Venez tester les nouvelles consoles dans les magasins du Forum des Halles, des Champs Elysées et de la Défense**

## LA CONSOLE SEGA MEGADRIVE

+ le jeu **Altered Beast**  
+ 1 monnaie de jeux  
**PRIX SPECIAL 1790 F**



VERSION FRANÇAISE OFFICIELLE  
garantie par le constructeur



**ADAPTATEUR MASTER SYSTEM/MEGADRIVE**  
CONTROL PAD MEGADRIVE 129  
ARCADE POWER STICK MEGADRIVE 259

**TOP 10 MEGADRIVE**

Brave et le Staline (Lucky 3)	309
Golden Axe (Arcade)	309
Chaos 4 (Golden Phoenix)	309
Mythic Defender (Arcade)	309
Last Battle (Arcade)	309
Realizer 3 (Arcade)	299
Alien World (Arcade)	299
Dragon World (Arcade)	299
World Cup Soccer 90 (Ces, Fox)	309
Super Heat (Ces, Neko)	309

## LA LYNX, LA 1<sup>re</sup> CONSOLE DE JEUX PORTABLE AVEC ECRAN COULEUR



## LA CONSOLE LYNX 1250' + 4 JEUX

(Soft, Box, Skateboard, Footlock)

**TOP LYNX**

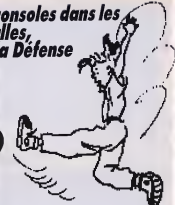
Star Lightening (Arcade)	219
Chip Challenge (Arcade)	219
Electricity (Arcade)	219
Gate of Endurance	219
Knight (Arcade)	219
Star World (Arcade)	219
Star Defender (Arcade)	219

**AUTRES TITRES A VENIR :**

Alien Invasion	219
Alien Invasion 2 (Arcade)	219
Brave et le Staline (Lucky 3)	219
Shogun	219
Skateboard	219
Star Wars	219
Vandalia	219
10 Harry	219
Tommygun Cyberball	219
Mega Gaden	219

**AUTRES TITRES A VENIR :**

Alien Invasion	219
Alien Invasion 2 (Arcade)	219
Brave et le Staline (Lucky 3)	219
Shogun	219
Skateboard	219
Star Wars	219
Vandalia	219
10 Harry	219
Tommygun Cyberball	219
Mega Gaden	219



## MICROMANIA

LES NOUVEAUTES D'ABORD !  
**GENIAL ! Un nouveau Magasin à la Défense - Les 4 Temps**

## LA CONSOLE GX 4000 990 F

+ 2 monnaies de jeux  
+ le jeu **Burning Rubie** (Course Auto)



## TOP GX 4000

Robozone 2 (Arcade)	209
Navy Seal (Arcade)	209
Prig (Arcade)	209
Shogun Warriors (Arcade)	209
Shogun (Arcade)	209
Operation Thunderbolt (Arcade)	209
Robozone 2 (Arcade)	209
Fire and Fury 2 (Course Auto)	209
Travis Cap (Simulation)	209
Knights	209
No Exit (Arcade)	209
Switchblade (Platform)	209

## AUTRES TITRES A VENIR :

Chase HX (Course Auto)	209
Prig (Arcade)	209
Prig (Arcade)	209
Prig (Arcade)	209
Prig (Arcade)	209
Prig (Arcade)	209
Prig (Arcade)	209
Prig (Arcade)	209
Prig (Arcade)	209
Prig (Arcade)	209

## La GAMEBOY, une qualité de jeu incomparable!!

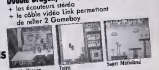
**LA CONSOLE + TETRIS 590 F**  
+ les écouteurs stéréo  
+ le câble vidéo link permanent de relier 2 Gameboy.

**SPECIAL MICROMANIA 1 AN DE GARANTIE SUR TOUTES LES CARTOUCHES**

## CHEZ MICROMANIA PLUS DE 70 TITRES DISPONIBLES A PARTIR DE 145 F

NOUVEAUTES A VENIR	TOP 15 GAMEBOY
Double Jump (Arcade)	209
Double Jump (Arcade)	209
Double Jump (Arcade)	209
Double Jump (Arcade)	209
Double Jump (Arcade)	209
Double Jump (Arcade)	209
Double Jump (Arcade)	209
Double Jump (Arcade)	209
Double Jump (Arcade)	209
Double Jump (Arcade)	209
Double Jump (Arcade)	209
Double Jump (Arcade)	209
Double Jump (Arcade)	209
Double Jump (Arcade)	209

**OFFRE EXCLUSIVE MICROMANIA LA CONSOLE + 3 JEUX 990 F**  
+ Double Dragon, Tetris, Super Mario Land  
+ les écouteurs stéréo  
+ le câble vidéo link permanent de relier 2 Gameboy



**Achetez ces 4 Hits et recevez GRATUITEMENT la sacoche MICROMANIA d'une valeur de 199 F**

**OFFRE EXCLUSIVE CARTOUCHES 980 F**  
les 4 jeux et la sacoche



Possibilité de changer de jeux avec d'autres titres à 245 F, offre limitée aux stocks disponibles

## TOUTES LES DESCRIPTIONS DES JEUX SUR 3615 MICROMANIA

## La boutique de Gameboy

**LIGHT BOY 275 F**  
Ajoutez l'éclairage et vous pouvez de jouer dans le noir

**SACOCHE GAMEBOY 199 F**  
En tissu imperméable, pour protéger la console contre les rayures. 4 poches : pour la console, les jeux, les câbles et les accessoires.

**BOITIER RECHARGE 199 F**  
Le rechargeur recharge la batterie de la console. 4 piles AAA (non fournies) sont nécessaires pour le fonctionnement. 4 piles AAA (non fournies) sont nécessaires pour le fonctionnement. 4 piles AAA (non fournies) sont nécessaires pour le fonctionnement.

**GAMELIGHT 145 F**  
Éclairage à LED de votre Gameboy.

**MICROMANIA publie le 1<sup>er</sup> catalogue des jeux sur GAMEBOY**  
Demandez-le dans les magasins et en vente par Correspondance

**POUR COMMANDER 92.94.36.00**  
depuis Paris composer le 16.92.94.36.00

**3615 MICROMANIA**  
Vous pouvez aussi utiliser le bon de commande de la 1<sup>re</sup> page. A envoyer à MICROMANIA, BP 114 06560 VALBONNE



## MEGADRIVE: DES NEWS

Mais que **Wacky Mouse**: **Castle Of Illusion** et **Shadow Dancers** sont disponibles en import au moment du bouclage. **Dancers** sortira également en version CD-ROM. **Wacky Mouse** sera également disponible en version MegaDrive de Turbomec pour les joueurs de l'année 1991, et de **Centurion: Defender Of Rome**.



## SUPER-FAMICON: UN CD-ROM FOULI

Le runner selon laquelle un CD-Rom serait disponible courant 1991 au Japon pour la Super-Famicon peut être confirmé. Nous avons appris de sources sûres que ledit CD-Rom existait.

Ce qui reste moins sûr, ce sont ses capacités et son prix. Certains nous ont parlé de 200€, ce qui est fort le moins cher des lecteurs CD-R. De plus, une runner existe, selon laquelle il serait équipé du fameux système QSound. Pour ceux qui ne le savent pas, le QSound est un système qui permet de "placer" les sons, qui semblent venir de n'importe où dans la pièce, y compris de derrière vous. On ose à peine imaginer les applications pour les jeux!!

## C.E.S. DE LAS VEGAS: ÇA VA FAIRE MAL!

Dans notre prochain numéro, nous vous présenterons un Mega-Dossier sur le C.E.S. de Las Vegas qui se tiendra du 10 au 14 janvier. En attendant avec le C.E.S. de Chicago (voir notre numéro d'été), ce salon est le plus grand salon d'électronique au monde, et regroupe les sociétés de la vidéo, de la hi-fi et de l'informatique professionnelle et ludique!

Ce salon s'annonce chargé en événements. Atari devrait présenter la console **Panther**, une console 16-bits (ou 32-bits, rien n'est encore sûr) que la compagnie annonce comme meilleure que la Neo-Geo pour un prix inférieur à celui de la Megadrive.

Sega commencera peut-être à parler de sa **Gigadrive**, console de jeux 32-bits aux capacités semblables à celles des machines d'arcade!

Enfin, Nintendo devrait annoncer les dates de commercialisation officielle du Super-Famicon aux États-Unis et en Europe. Et bien sûr, toutes les compagnies présenteront leurs gros jeux des 6 mois à venir.

## OCEAN DÉBORDE

On connaît maintenant quelques-uns des nouveaux jeux d'Ocean sur ST, mais on peut s'imaginer de voir autant de produits à venir, quand on regarde les projets régulièrement annoncés comme Epic ou Billy The Kid.

Epic devrait, on l'espère tous, être dans les boutiques en février, sur Amiga et ST, mais rien n'est sûr.

**Darkman** devrait sortir pour l'été, et il s'agit d'une adaptation de l'incroyable film de Sam Raimi, qui n'a véritablement pas plu au public français. C'est pourtant à ce jour le meilleur film basé sur une BD. C'est qu'il arrive, le **Darkman** reviendra au printemps sur Amiga, ST et Game Boy!

**Smash TV**, le nouveau jeu d'arcade de Steve Williams, qui continue dans les arènes d'arcade anglaises, sera adapté par Ocean, et devrait sortir dans les premiers mois de 1991. C'est un jeu très violent, mais très prenant, sans lequel vous devez, en direct, à la télévision, éliminer des armées d'ennemis!

**Wuball 2**: **Wuball** est prévu pour avril, il est programmé par la même équipe que le premier jeu. Voilà qui promet!

**Casual RPG** sera le dernier jeu basé sur **Casual** film dont nous vous parlons dans notre numéro d'été, et qui sort en janvier au cinéma. Les deux premiers jeux n'étaient pas grandioses, alors espérons que la version "jou de rôle", réalisée par Imagine, sera plus convaincante.

La même équipe d'imaginer développe parallèlement un produit nommé **Demonsbane**, et qui, selon eux, sera LE jeu de rôle le plus intéressant fait à ce jour. Le jeu, qui doit sortir dans les premiers mois de 91, pourrait vraiment être très bon. L'équipe d'Imagine se chargeant tout de même de l'adaptation sur Amiga et ST d'Ultima 6.

**Wild Wheels** est une course automobile qu'Ocean dit être exceptionnelle, et qui devrait dépasser en qualité tout ce qui s'est fait à ce jour. Nous n'en sommes pas plus.

C'est est dit que devrait sortir aux États-Unis **Terminator 2**, suite réalisée par l'incroyable James Cameron (Alien, Abyss), dans le cadre du premier. On parle d'un budget de 65 millions de dollars (le premier avait coûté 6 millions de dollars), et de la présence de deux cyborgs, et donc de deux Schwarzenegger! Le jeu devrait sortir à la rentrée 91.

Enfin, mais cela reste à confirmer, Ocean aurait acquis les droits de **Robocop 3**, qui est déjà en préproduction, et qui pourrait sortir fin 91.

**DARKMAN**

# UNE COMPILATION Les Stars MEGA STARS

# D'HOLLYWOOD



## ROBOCOP



## GHOSTBUSTERS II



## INDIANA JONES



## BATMAN



ZAC DE MOUSQUETTE  
06740 CHAIEAUNEUF DE GRASSE  
TEL: (1) 43350675

**Ocean**

**AMSTRAD  
CBM AMIGA  
ATARI ST**

## LA BOULIMIE DE MINDSCAPE.

Autre part, la compagnie américaine distribuera désormais les jeux **Heretic**, le nouveau label des Brimstix Brothers.

## SEGA ET I.B.M. PRÉPARENT UN PC MEGADRIVE

On peut rêver d'une telle machine, qui offrirait d'excellents jeux d'arcade en tant que Megadrive, et de superbes simulateurs et jeux d'aventures en tant que PC, d'autant plus que la machine, VGA 256 couleurs, permettrait l'utilisation d'un CD-Rom compatible pour les deux machines!

## ATTENTION À VAXINE

**ATTENTION À VAXINE**  
Vaxine, l'excellente suite d'E-Motion, est sortie en France depuis un mois, dans un emballage très particulier, puisqu'il s'agit d'une boîte ronde métallique qui visiblement inquiète plutôt les chercheurs. Certains pensent qu'il s'agit d'un artifice, d'autres n'y prêtent même pas attention! Alors n'hésitez pas à jeter un coup d'œil à Vaxine, qui est un excellent jeu, et qui ne mérite pas de faire un flop à cause de son emballage original!

## GAME-BOY: TOUJOURS DES NEWS

Pac-Man, le jeu original, devrait faire son apparition très prochainement.

## HEWSON REVIEWED...

Après une longue absence du marché, le compagne anglaise revient avec de nouveaux projets, et d'anciens qui sont en train de se concrétiser. Zerahne est un remake du Lunar Lander, assez joli, en 3D, couleux sur Amiga, mais qui n'est pas d'une originalité folle. Le jeu doit sortir en janvier.

**Nebulus 2** devrait lui aussi sortir en début de l'année prochaine avec une note d'un an de retard.



## US GOLD: QUE DE PROJETS!

Les jeux en cours de développement pulleront chez US Gold en ce moment.

Prévu pour Noël, **Garfield 3** est une nouvelle version du jeu d'arcade d'Atari, avec plus de choix pour les personnages jouables, mais qui est entré en 3D informatique, ce qui change bien sûr totalement le look du jeu, réalisé par Software Creators.

Outrins **Europe**, qui "on croyait perdu à tout jamais dans les caillons d'US Gold", revient au premier plan, et présente **Northridge** 1991, dont cette équipe de Probe avait tenté la version jeu.

C'est la même équipe de Probe qui s'occupe de la conversion de **Super Monaco Grand-Prix**, pour lequel on craint le pire. C'est encore Probe qui s'occupe de la conversion de **Black Tiger**, encore une fois de l'équipe de Probe.

Black Tiger et Golden Axe ont été refaits par la même équipe de Probe, et s'occupent de la conversion de **Golden Axe**, qui est sorti en 1989.

C'est par contre l'équipe de Creative Materials (Jktoby, Operation Hammer, Line Of Fire) qui programme en ce moment même l'opération de **Final Fight**, ce qui laisse déjà plus d'espoirs pour ce jeu Capcom qui est une suite de Street Fighter.

Shadow Dancers, l'adaptation du jeu Sage du même nom, est quant à lui en développement chez Images, à qui l'on doit ce magici Chip's Challenge. Le jeu devrait sortir sur Amiga et ST en

Tiertex, qui nous a fortament déçu avec Dynasty Wars, U N Squadron et Shiner 2, s'occupe du shoot'ém'up de Capcom, **Mercs**. Aurons-nous enfin un bon jeu dans le genre de Commando?

## MICROPROSE EN 1991

Gunship 2000, la suite du fameux simulateur d'hélicoptère de Microprose, devrait être disponible au printemps sur PC, Amiga et ST.

C'est également à cette époque que les adaptations Atiga et ST du P15 Strike Eagle 2 devaient paraître. Quant à l'excellent Railroad Tycoon, il sortira vraisemblablement en septembre 91 sur Amiga et ST.

Midwinter 2: Flames Of Freedom présente en preview sous le nom de Wädhre, il devrait sortir en raars, mais nous vous le rappellerons dès en détail d'ici là

# HARPOON



Quelque part, perdu dans les eaux froides de l'Atlantique Nord, entre l'Iceland et la péninsule de Kola, un vaisseau de bataille est prêt à attaquer.

En tant que commandant des Forces détaché de l'ONU, vous devez déployer votre flotte de sous-marins, vaisseaux et avions pour localiser et détruire le vaisseau du Kremlin.



Réalisé par LARRY BOND,  
un analyste naval, HARPOON,  
reproduit la superpuissance  
confrontation finale  
Maintenant tout dépend de vous.  
Avec des graphismes magnifiques  
et un énorme arsenal d'armes,  
même action et les responsabilités  
personnelles vous impressionneront.

C'est beaucoup plus qu'un simple jeu,  
c'est un événement d'actualité !



distribué par  
"IN SOFT"  
/ 10 Rue de Valmy  
3100 Montreuil sous Bois  
tel : (1) 48 57 65 52  
fax : (1) 48 57 62 41

26 15 15

30 12 03

Compatible av  
la carte sonne

# KICK OFF 2



Dernière chance  
de gagner  
1000 francs!

Comme nous, vous  
êtes des fans de  
Kick Off 2!  
Comme nous, vous  
jouez comme des  
dieux à Kick Off 2!  
ANCO et UBI SOFT  
vous proposent un  
grand concours,  
vous permettant  
de gagner, sur 3 mois,  
**7000 francs!**



Ce mois-ci, gagnez **1000 francs** en étant  
le meilleur à Kick Off 2!

Pour participer, il suffit de nous envoyer sur une disquette la  
sauvegarde d'un de vos plus beaux buts, avec un petit commentaire  
expliquant votre but, et vos coordonnées.  
Envoyez le tout à Génération 4, Concours Kick Off 2,  
19 rue Hégésippe Moreau, 75018 Paris.

ANCO

UBI SOFT  
110, rue de Valmy  
93000 MONTREUIL  
75 (1) 48 57 65 62

# CRASH COURSE™

Préparez vous pour la plus folle et la plus acrobatique  
des courses: installé derrière le volant de votre mustang  
 Shelby 56 sentirez les sensations et les frissons de la vitesse

Partez du toping et utilisez les rampes de la mort!

Les cinq courses prédefinies offrent des défis incroyables dans tous les degrés  
de difficulté. Du, pour une  
course en utilisant  
l'éclat de courses.

De multiples vues et

de voir depuis n'importe

vous permet de capturer

Avec le mode VCI vous pouvez

et revoir tableau par tableau

vous voulez revoir plus tard

et regarder les encore et encore

Avec des graphismes 3D très réalistes, crash course est  
un tourbillon d'action et d'acrobaties



perspectives vous permettent

quel angle. Le ralenti vidéo

tout l'enthousiasme

revue, avancer, pauser

Pour les séquences que

vous voulez sur une disquette

Seule  
disquette  
sur  
CARI ST  
LAIGA  
ML PC

1985-1987

Spectrum Hold



• graphismes en 3D  
• 5 circuits  
• 3 niveaux

MIRRORSOFT

Distribué par

UBI SOFT

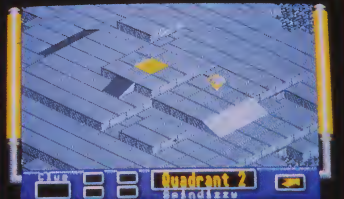


# Spindizzy

Betty était déjà née lorsque le C64 régnait en maître sur les ordinateurs 8-bits... Elle était déjà une adoratrice de Spindizzy, et c'est donc avec un plaisir intense qu'elle a découvert cette suite, signée du même auteur, Paul Shirley.



Le but du jeu est d'explorer des mondes composant plusieurs niveaux à l'aide d'un GERALD (Geographical Environmental Reconnaissance And Land-mapping Device) pour en extraire de l'énergie sous forme de diamants. Le plus difficile, au départ, est de contrôler GERALD. Cette sorte de touge le rend difficile à suivre les incursions de l'ennemi plutôt que les chemins intéressants, et la difficulté du jeu est le premier facteur de réussite. Ces mondes idéalisés ressemblent graphiquement à ceux de Populous, avec des rizières, des montagnes, des cascades, et d'autres obstacles plus ou moins difficiles à franchir. Des pions de couleurs modifient parfois le décor ou atténuent des obstacles ou des pièges... à vous de trouver les astuces! Certaines touches du clavier permettent de voir une carte des lieux où de faire pointer l'ère de jeu pour mieux découvrir les diamants cachés derrière les murs. Les chutes de GERALD provoquent une perte d'énergie. Fort heureusement, elle peut être renouvelée



grâce à la collecte des bijoux, même si certains diamants coûtent plus d'énergie qu'ils n'en rapportent, tant ils sont difficiles à accéder! Le gain de sorts de chaque monde est noté par un drapeau, mais elle ne se dévoile souvent qu'après avoir franchi des épreuves. Au bas de l'écran une case "clue" indique de temps en temps et vous donne un indice sous forme de dessin.

Au fur et à mesure que vous progressez, d'autres éléments viennent vous compliquer la tâche : extrêmement (les plus trépassés sont les plus dangereux, glace, vent, tempête, etc.) Mais au début de chaque monde, une petite séquence vous indique les pièges.

Spindizzy est le type de jeu intelligent, qui plaît à tous, où tout est calculé pour passer l'utilisateur : choix du monde de départ, tableaux bonus, difficulté progressive et bien des autres, sauvegarde du jeu en cours et des scores atteints dans chaque monde (sous forme de pourcentage). Le réajustement final est en mode, avec un scrolling multiscrolling sur Amiga, remplacé par des sauts d'écran sur ST. Un très bon investissement de fin d'année.

## Spindizzy Worlds / Activision

GRAPHISME: 73%

ANIMATION: 85%

SON: 80%

JOUABILITÉ: 85%

INTÉRÊT:

89%

Doc: 7/10  
Packaging: 7/10  
Amiga / ST (en vente)

Jeu en anglais

FD, OL, NF

FL, SL, JS

4



## MUSIC MASTER

MUSIC MASTER transforme enfin votre ordinateur en un véritable synthétiseur

*L'Atelier Musical*

100% semblable à l'ensemble des fonctions de séquençage musical, composition, et même modification de l'architecture, MUSIC MASTER est un véritable synthétiseur de sons modifiable. Toutes les notes, tous les effets, toutes les possibilités de son sont disponibles (voir le manuel de la Musique d'un clic) et de composer vos sons (off, de l'après-midi).

Il possède toutes les fonctions pour intégrer les musiques dans vos propres programmes.



### Un système évolutif

Possibilité d'utiliser un clavier MIDI (notamment sur Amiga) et un digitaliseur sonore.

Les sons sont composés par un piano, par un effet, par un son de percussion. Ils sont tous modifiables (voir le manuel de la Musique d'un clic) et de composer vos sons (off, de l'après-midi).

100 musiques et 100 sons de qualité professionnelle sont fournis.



**CRÉEZ OU MODIFIEZ VOS ÉCHANTILLONS ET COMPOSEZ À VOLONTÉ**

ATARI ST

Utilisez toutes les possibilités de la carte de B.Y.T. : la carte MY 16



**Compatibilité totale entre les fichiers des trois versions (PC, ST, AG) et surtout : l'ergonomie poussée à son maximum**

UBI SOFT

Entertainment Software

8-10, rue de Valenciennes 92100 - Montrouge - France  
46 57 65 52

36 15 UBI

# HARD NOVA

Electronic Arts propose avec Hard Nova un jeu d'aventure interactif complet et original. Didier, grand fan de Cosmos 1999, s'est lancé à l'aventure, et nous raconte ses expériences...



Hard Nova est un jeu de type "Space Opera", dans lequel vous dirigez un groupe de mercenaires au cours de nombreuses missions. Suite à un accident, vous avez perdu un bras et votre équipage. Avant toute chose, il vous faut donc retrouver deux coéquipiers échoués et sûrs, vous et votre navette étant les seuls rescapés. Convoqué par votre "inspéneur", vous partez pour votre première mission depuis six mois. Retrouver un vaisseau disparu dans un système pétrie de perles. Très rapidement, les missions vont se succéder, de plus en plus dures et dangereuses, pour révéler en fin de compte toute une histoire, avec à la clé, une mission pour tous finiront. Vous évoluerez dans un univers de nombreux éléments caractéristiques des jeux de rôles. Une fiche de personnage avec des caractéristiques, des compétences et des possessions (armes, services et objets en tous genres). Vous dirigez jusqu'à quatre personnages. En fait, vous ne déplacez que votre mercenaire, les trois autres étant gérés par l'ordinateur. Une bonne partie du jeu se déroule sur les planètes, dans les villes, les bases ou à l'intérieur des vaisseaux. Dans ce cas, vous voyez les lieux et les personnages du jeu, dans la fenêtre de jeu du haut. La fenêtre de jeu inférieure permet d'accéder à divers renseignements et menus (inventaire, dialogue...). Lorsque vous entrez dans des endroits particuliers (magasins, casinos...), vous avez alors la possibilité de sélectionner de nouvelles options. Vous devez discuter avec les nombreux personnages que vous rencontrez, de bonnes informations étant indispensables pour comprendre ce qui se passe. Vous avez le choix entre plusieurs phrases et questions. Suivant vos propos, vos interlocuteurs réagissent plus ou moins bien. Les combats en intérieur se déroulent via du dessin. Vous choisissez une cible. Suivant vos compétences et vos armes, vous tachez de non votre adversaire, l'ordinateur gérant tout le combat. C'est d'ailleurs un peu gênant, car vous avez l'impression d'être totalement inutile, au cours d'une phase que d'habitude demanderait justement votre intervention. L'autre partie du

jeu consiste en voyages interstellaires, en combats dans l'espace et en commerce avec les diverses planètes. Vous pouvez en effet acheter des produits à un endroit et les revendre vers une autre planète. Cela vous permet de gagner suffisamment d'argent pour refaire le plein de carburant, réparer les dommages et acheter de nouvelles armes. Les combats spatiaux se déroulent eux aussi suivant un système qui ne laisse que peu de place aux réflexes et à l'intelligence du joueur. Assez difficile à maîtriser, ce jeu possède en plus de très nombreuses options, qui élargissent de la pratique. Par exemple, lors d'une rencontre dans l'espace, vous pouvez envoyer un faux numéro d'identification, histoire de tromper les ennemis. Vous pouvez aussi réparer vous-même un des six postes de votre vaisseau (communication, armes, moteur...). À vers de placer votre équipage aux postes où ils seront les plus utiles. Côté technique, Hard Nova est une réussite. Les graphismes VGA couleur sont parfois supérieurs et souvent corrects. La souris permet d'accéder à la quasi totalité des options proposées. Malheureusement, je trouve le système de jeu un peu trop complexe et lourd. Les phases de combats qui d'habitude doivent donner du punch à ce genre de jeu, sont immenses et frustrantes. Domage, car l'idée semblait bonne.

## Hard Nova / Electronic Arts

GRAPHISME : 83%

ANIMATION : -

SON : 50% / 70%

JOUABILITÉ : 70%

INTÉRÊT :

70%

Doc :

Packaging : -

PC (en vente)

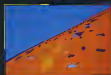
Jeu en anglais

P.B. S.B. R.P.

P.L. S.L. J.D.

MICRO PROSE

SINGLE / CD / 3.5" DISKETTE



Disponible dans les FNAC

fnac



Didier Latil avait totalement maîtrisé Sim City, si bien qu'il ne pensait plus qu'à une seule chose : Sim City 2. Mindscape devance ses désirs en commercialisant sur PC Moonbase, sorte de Sim City lunaire. Ersatz réussi ou copie ratée ? Didier vous en dit plus...



## MOONBASE



Prenez un jeu qui a très bien marché l'année précédente, Sim City par exemple. Chargez un peu les succès, ajoutez un système de jeu similaire, et voilà, vous avez obtenu Moonbase, un soft qui va concurrencer le desquels scénarios pour Sim City sur la Lune. Dans ce jeu de simulation, vous êtes le "gouverneur" d'une colonie lunaire. Au début, largement subventionnée par la NASA, votre but est de devenir une nation indépendante, aussi bien politiquement qu'économiquement. Pour ce faire, il va falloir développer votre colonie et la rendre à la fois autonome et productive. Le premier risque est essentiel, puisque la NASA vous subventionne en fonction de vos agissements : il faut donc tout d'abord faire un maximum de relevés miniers un peu partout et surtout au fond des cratères, pour trouver Oxygène, Helium, Eau (sous forme de glace) et éventuellement des minéraux rares, pouvoir ainsi à vos investisseurs qu'ils peuvent continuer à vous donner de l'argent. Ensuite, le problème consiste à construire intelligemment sa colonie. Au niveau des habitations vous avez cinq possibilités de bâtiments, chacun pouvant abriter plus ou moins de gens. Côté scientifique, vous disposez de laboratoires, de centres pressurisés, d'aqueducs entiers et de centres astronomiques. Les services permettant à la colonie de devenir indépendante sur le plan alimentaire : les laboratoires et les centres d'astronomie enrichissent l'arsenal technologique et la recherche de votre colonie, les savoirs laissent de nouvelles découvertes. Sa puissance sur un monde dépourvu d'atmosphère, les bâtiments doivent être reliés les uns aux autres pour que le chaleur, l'air et l'électricité passent de l'un à l'autre. C'est d'ailleurs un élément décisif lors

de l'établissement de votre base, puisque chaque type de bâtiment est de telle manière et possède un ou deux usages d'entrée, qu'il faut faire communiquer l'autre gros problème consiste à alimenter en électricité et en chaleur les diverses structures. Il faut donc construire les centrales thermiques et électriques fusion nucléaires, les panneaux solaires ou photovoltaïques. Attention, ces centrales ont tendance à exploser de temps en temps, alors ne les mettez pas en plein milieu de votre base ! Il faut en plus faire passer les lignes électriques et les tuyaux du chauffage à travers votre base. Bref, si vous n'êtes pas organisé, cela devient le chaos total. Aussi rapidement, vous allez pouvoir construire vos premières mines pour extraire Oxygène, Helium... et vendre vos minerais. Là aussi, attention aux grèves qui risquent de paralyser tout votre appareil de production. Vous pouvez aussi construire vos usines (produits fins ou électroniques) qui eux aussi vous rapporteront beaucoup d'argent. Vous comparerez ensuite des terrains d'atterrissage, des complexes pour la maintenance du matériel, des centres de communications... Continuellement à Sim City, votre base lunaire évoluera pas ou fu et à mesure que le temps passe (pas à part les catastrophes et les accidents). C'est à vous de faire évoluer la colonie. Il faut gérer aussi la population, en fonction de la capacité de logement et du travail offert sur la base. Plus dur que Sim City, Moonbase a un autre petit défaut avec le rythme d'écoulement du temps. Même en vitesse lente, sur un an, vous avez à peine le temps de construire quelques bâtiments, ce qui rend le développement de la colonie assez laborieux. En outre, dès que votre colonie est très importante, le jeu ralentit sérieusement, au début du temps en temps durant une ou deux secondes. Une simulation sympathique néanmoins, sur un modèle positif des nouveaux challenges intéressants.

Moonbase / Mindscape

GRAPHISME : 70%

ANIMATION : -

SON : 55%

JOUABILITÉ : 65%

INTÉRÊT :

82%

Disc : 7/10

Packaging : 7/10

PC (en vente)

Jeu en anglais

F.G. B.F. A.F.

E.L. S.L. J.D.

4

# Crystals of Orboared



- ATARI ST, STE, Cee-uni, Macintosh
- AMIGA
- IBM PC et Compatibles, VGA, EGA, SVGA



**Silmarils**





# KING'S QUEST V

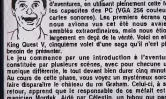
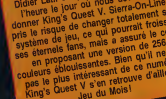
*Absence makes the heart go yonder!*

Toujours en retard à ses rendez-vous, Didier Letil est pour une fois arrivé à l'heure le jour où nous devons lui donner King's Quest V. Sierra-On-Line a pris le risque de changer totalement son système de jeu, ce qui pourrait froisser ses éternels fans, mais a assuré le coup en proposant une version de 256 couleurs éblouissantes. Bien qu'il ne soit pas le plus intéressant de ce numéro, King's Quest V s'en retrouve d'ailleurs Jeu du Mois!



Depuis Hero's Quest, Colonel's Bequest et Conquest of Camelot Sierra-On-Line préparait pour notre plus grande joie divers jeux d'aventure, en utilisant pleinement cette fois les capacités des PC (VGA 256 couleurs, cartes sonores). Les premiers écrans que nous avions vus cet été nous avaient sembla extraordinaires, mais nous étions hagrenés en deçà de la vérité. Voici en effet King's Quest V, cinquième volet d'une saga qu'il n'est plus besoin de présenter.

Le jeu commence par une introduction à l'aventure, constituée par plusieurs scènes, avec pour chacune une musique différente, le tout devant bien durer cinq minutes. Au cours de cette phase, vous voyez un mystérieux sorcier faire disparaître le château du roi Graham. Celui-ci, à son retour, apprend que le responsable de ce méfait est le magicien Mordek. Aidé par Célestin, un hobo qui parle,







# MEILLEURS VOEUX

## Extension Memoires

Pour Atari/Amiga Et Pc  
Nous Consulter



réparation dans les  
8 heures ouvrées pour les  
machines sous garantie micro vidéo

TRES CHOUETTE LES  
PRIX  
Souris ATARI/amiga 169 F

Lecteur 3 1/2 avec  
affichage numerique  
des pistes  
990 f  
atari et amiga  
extension 512 ko pour  
atari stf et amiga  
590 f

IMPRIMANTE 9 AIGUILLES  
POUR ATARI/ET  
COMMODORE  
1490 F  
EN COULEUR  
9 AIGUILLES  
1990 F  
IMPRIMANTE 24 AIGUILLES  
2990 F



LES COUPS DE COEUR

# MV

SOURIS OPTIQUE  
POUR ATARI/AMIGA/PC  
A PARTIR DE 490 F

SCANNER POUR  
ATARI/AMIGA ET PC  
1890 F

SCANNER COULEUR PC

PC 20 COMMODORE 10 MHZ  
8088

DISQUE DUR 20 Mo  
ECRAN VGA Mono 6990 F  
ECRAN VGA couleur 8990 F  
livre avec works 2.0

PC 35 COMMODORE 12 MHZ  
80286

DISQUE DUR 20 Mo  
option 40 Mo (N.C)  
ECRAN VGA mono 10990 F  
ECRAN VGA couleur 12990 F  
livre avec works 2.0  
lecteur 3 1/2 et 5 1/4  
livre avec PC 20 ET PC 35

SEGA MEGADRIVE  
console megadrive seul  
1390 f  
megadrive + 1 jeux  
1490 f  
SUPER!!!!!!  
MEGADRIVE+  
MONITEUR  
STEREO+1 JEUX  
3390 F

Jeux Pour  
Megadrive  
A  
Partir  
De  
349 F

# BONNE ANNEE 91

# MICRO VIDEO



MICRO VIDEO PRESENTE:  
**UNE  
GARANTIE  
DE 2 ANS**  
sur les unites centrales  
(renseignez-vous)

COMMODORE AMIGA 500

AMIGA 500 + 512 KO  
3590 F  
AMIGA 500 + IMPRIMANTE  
9 AIGUILLES + 512 KO  
5180 F  
AVEC IMPRIMANTE COULEUR  
9 AIGUILLES + 512 KO  
N.C  
AMIGA 500 + 1083 STEREO  
+ 512 KO 5690 F

GAMME ATARI STE  
ATARI 520 STE + 512 KO  
3490 F  
ATARI 520 STE + 512KO  
+ IMPRIMANTE 9 AIGUILLES  
N.C  
ATARI 520 STE COULEUR  
+ 512 KO  
AVEC IMPRIMANTE  
9 AIGUILLES  
6990 F  
ATARI 1040 STE A 2 Mo  
4290 F

nos promotions ne sont pas cumulables et sont dans limites des stocks disponibles

POUR COMMANDER RENVoyer LE BON CI DESSOUS AU MICRO VIDEO LE  
PLUS PROCHE DE VOTRE DOMICILE OU MICRO VIDEO VPC

A commander à MICRO VIDEO N° de commande : AMIGA <input type="checkbox"/> ATARI <input type="checkbox"/> STE <input type="checkbox"/> MEGADRIVE <input type="checkbox"/> N° de commande : SEGA <input type="checkbox"/> ATARI <input type="checkbox"/> STE <input type="checkbox"/> MEGADRIVE <input type="checkbox"/>		MICRO VIDEO 500 3590 F AMIGA 500 + 512 KO 3590 F AMIGA 500 + IMPRIMANTE 9 AIGUILLES + 512 KO 5180 F AMIGA 500 + 1083 STEREO + 512 KO 5690 F		MICRO VIDEO 520 STE 3490 F ATARI 520 STE + 512 KO 3490 F ATARI 520 STE + 512KO + IMPRIMANTE 9 AIGUILLES N.C ATARI 520 STE COULEUR + 512 KO 6990 F ATARI 1040 STE A 2 Mo 4290 F	
N° de commande : SEGA <input type="checkbox"/> ATARI <input type="checkbox"/> STE <input type="checkbox"/> MEGADRIVE <input type="checkbox"/> N° de commande : SEGA <input type="checkbox"/> ATARI <input type="checkbox"/> STE <input type="checkbox"/> MEGADRIVE <input type="checkbox"/>		MICRO VIDEO 520 STE 3490 F ATARI 520 STE + 512 KO 3490 F ATARI 520 STE + 512KO + IMPRIMANTE 9 AIGUILLES N.C ATARI 520 STE COULEUR + 512 KO 6990 F ATARI 1040 STE A 2 Mo 4290 F		MICRO VIDEO 520 STE 3490 F ATARI 520 STE + 512 KO 3490 F ATARI 520 STE + 512KO + IMPRIMANTE 9 AIGUILLES N.C ATARI 520 STE COULEUR + 512 KO 6990 F ATARI 1040 STE A 2 Mo 4290 F	

☐ L'ACHAT DE CE BORDON IMPLIQUE L'ACHAT D'UNE BOITE DE 1000 F  
 NOM : \_\_\_\_\_ PRÉNOM : \_\_\_\_\_  
 ADRESSE : \_\_\_\_\_  
 CITEZ-VOUS : \_\_\_\_\_  
 CÉDESSA ☐ OU MANDAT C.A.P. ☐ 7087  
☐ JE PUIS RECEVOIR LA CATALOGUE COMPTANT, JE VEUX 3 MANDATS A 300 F  
 par service des commandes sur demande de la boutique de la vidéo

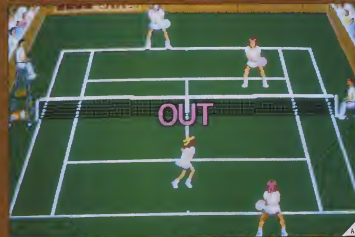






# Great Courts 2

Après l'avalanche de jeux de tennis l'année dernière, Ubi Soft propose Great Courts 2, qui doit définitivement se positionner comme le meilleur jeu de tennis sur micro. L'équipe allemande de Blue Byte, les programmeurs du jeu ont-ils atteint leur objectif. Frank Ladoire, véritable Yannick Noah de la rédaction (sa ressemblance est frappante), vous donne ses impressions!



Il promet beaucoup, tout le monde l'attend, surtout à voir si effectivement Great Courts 2 tient à la hauteur de ses prétentions! Première impression, la fin du jeu est bien plus remarquable que pour le premier avec des prises de vue plus dynamiques, et une animation des personnages beaucoup plus réaliste. Les mouvements des joueurs sont véritablement authentiques. Deuxièmement, les options sont beaucoup plus nombreuses avec notamment toutes les caractéristiques possibles au niveau des équipes: simple féminin, masculin, double féminin, masculin, mixte, et même opposition d'un double masculin contre un double féminin. Plus classiquement, il est possible de s'entraîner à l'aide d'une machine et ainsi améliorer ses coups

et de participer aux quatre tournois du Grand Chelem plus le Coupe Davis. De même pour le choix de la surface, le terrain battus, l'habillage et la musique étant proposés. La difficulté du jeu (trois niveaux différents) est fonction du choix du joueur, avec une particularité toujours de mode débutant: l'ordinateur contrôle les placements de tous les personnages, la ou les joueurs, pouvant ainsi se concentrer sur la frappe de balle. Avant de débiter une partie, le joueur visualise ses capacités dans chaque comportement de jeu via un système de pourcentage, et dispose de 100 points qu'il peut librement attribuer à la ou les coups. Troisièmement, une meilleure lisibilité du terrain due à un léger changement de la vision de celui-ci. Le contrôle de la balle est maintenant fonction de la position du joueur et non plus

essentiellement de la position du joueur par rapport à celle-ci. Au final, la sensation du joueur est beaucoup plus agréable, passant nettement sur le déroulement du jeu. Concernant toujours les "plus" de cette version, un réel environnement sonore accompagne les échanges et l'action, le public étant même jusqu'à se manifester lors des plus coups. À noter que le programme ne donne pas toutes les possibilités que si vous possédez un mégas de Pent. En effet, dans cette configuration un jeu-disk sera créé, supprimant ainsi pratiquement tous les temps d'attente et tous les bristages seront audibles... et le plus vous direz qu'il y en a tant, arrive de chaque côté de chaque point, arrive de fait, public...

Sur le plan des coups de tennis, Great Courts 2 autorise toutes les manières habituelles des techniques avec encore une fois un contrôle accru sur chacune d'entre elles. Pour le smash par exemple, il s'agit de posséder le bon timing, sinon vous aurez fait de frapper dans le vide. De même pour les autres coups où l'adaptation aux paroles est nécessaire. Avec le nouveau mode de placement de la balle exposé ci-dessus, il est maintenant possible de la placer pratiquement où bon vous semble, à droite,

à gauche, réaliser un arrêt, une acrobatisation, un coup long, voire même un coup très long car les limites de longueur (ou de largeur) sont également gérées.

Ben évidemment le résultat de ces coups varie en fonction de la maîtrise de ceux-ci. Difficile de réussir une interception si vous ne montrez jamais au filet et ne possédez pas un pourcentage correct dans ce domaine. Dans ce cas, deux solutions. L'entraînement ou beaucoup de matchs. Le service a subi aussi quelques modifications et il est maintenant plus facile à maîtriser. Après chaque partie jouée, vous avez la possibilité d'accéder aux statistiques de la rencontre, le programme notant absolument tous les coups... réussis ou réussis.

En fait, la réalisation technique du Great Courts 2 est exceptionnelle, chaque phase de jeu ayant été soignée avec soin sans pour autant négliger la jouabilité. Pour résumer, Great Courts 2 réunit tous les ingrédients ayant contribué au succès de ces précédentes et fait mieux encore! Un grand bravo. Dernière précision qui a son importance, Great Courts autorise non seulement le jeu à deux, mais aussi à trois et à quatre, à l'aide de simples doubleurs joystick. Alors pourquoi s'en priver?



Great Courts 2 / Ubi Soft

GRAPHISME: 90%

ANIMATION: 91%

SON: 85%

JOUABILITÉ: 89%

INTÉRÊT:

96%

Doc:

Packaging: +

Amiga / PC / ST

(fin décembre)

Jeu en français

P.Q. B.F. R.F.

S.L. S.L. J.S.





# WRATH OF THE DEMON

ReadySoft s'inspire très largement de Shadow Of The Beast et nous propose son premier jeu d'action pure avec Wrath Of The Demon. Lorsqu'on se souvient de l'injouabilité de leurs premiers jeux (Dragon's Lair, Space Ace), on avait de quoi craindre le pire... Pourtant, Frank Ladoire semble bien y avoir trouvé son bonheur!



la jouabilité. Au final donc, Wrath Of The Demon n'est pas un simple logiciel beau à regarder, que l'on range vite fait dans un placard, mais un véritable jeu à part entière et particulièrement prenant.

Avant l'indé, sa réputation sur la somptueuse adaptation technique de Dragon's Lair sur micros 16 bits, ReadySoft se rappelle à notre bon souvenir avec cette création "originale" de jeu d'arcade-aventure.

D'aucuns diront qu'il s'agit n plus ni moins d'une copie de Shadow Of The Beast (ce qui n'est pas tout à fait vrai) mais c'est tout ce que les programmeurs n'ont pas su faire la technique à

Le scénario est un peu compliqué et serait trop long à exposer, sachez seulement qu'il s'agit classiquement de sauver un royaume des griffes d'un démon, avec bien sûr l'habitué des demoiselles à délivrer lors du combat final.

Après une superbe présentation à la Payco, votre quête commence. En fait, votre mission est une succession de phases d'arcade, avec dans chacune d'entre elles des objectifs particuliers à atteindre. Lors de la toute première, à dos de cheval, il s'agit de franchir les obstacles naturels, ramasser les diverses pépites, et éviter ou détruire les ennemis qui ne manquent pas de vous attaquer. Au seuil des portes, à en exécuter trois séries les portes d'immortalité (pendant trois secondes), les portes de destruction (effaçant sur pratiquement



tous les monstres) et les portes de soins (qui ramènent vos points de vie au maximum). Votre condition physique est maintenue par un symbole situé en haut de l'écran à gauche. Petite précision, il est impossible de transporter plus de trois portes de même catégorie. Autres objets à ramasser, les clés et les armes. A noter que les armes seront efficaces au moment venu.

Chaque des missions est de longueur variable, parfois il suffit juste de combattre un adversaire, alors qu'en d'autres occasions, vous devrez parcourir les plaines, les marais, ou les caves pour trouver la sortie. Idée intéressante, si vous recommencez une partie, les objets (et plus particulièrement les portes) lors du premier tableau ne se trouvent plus à la même place. Mais le plus important est sans conteste la possibilité de sauvegarder le jeu à tout moment, option trop rare qui mériterait d'être saluée!

Pour les combats, les tactiques sont assez simples, même si pour vaincre, il faut trouver le point faible de chaque opposant. Attention, certains d'entre eux, au moment de leur mort, lâchent derrière eux de précieuses pépites.

La réalisation de Wrath Of The Demon est vraiment somptueuse et égale au moins celle de Beast I. Les graphismes (plus de 3 Mo de données) sont tout aussi soignés, l'animation des personnages est très bonne avec 15 scrollings parallèles, 50 images/seconde, et de fantastiques musiques de David Wittaker, déjà maître d'œuvre pour Beast I. D'ailleurs le ressemblance au niveau des incantations utilisées est frappante. En définitive, Wrath Of The Demon, tout logiciel de la trempe des démons mythiques produisant Payco, possède la seule critique que l'on pouvait émettre, une trop faible jouabilité. ReadySoft réussit donc l'analogue parfait!



Wrath Of The Demon / ReadySoft		Doc: 710	
GRAPHISME: 91%		Packaging: 710	
ANIMATION: 94%		Amiga (en vente)	
SON: 94%		ST / PC (décembre)	
JOUABILITÉ: 70%		Jeu en anglais	
INTÉRÊT:		P.O. E.F. A.T.	
94%		G.L. S.L. A.S.	
		S	



## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE  
spécialisé en logiciels de jeux pour  
micro-ordinateurs et consoles de jeux  
5, rue Fiquet et 4, Passage de la Râcle  
Niveau - 2 - Métro et RER Les Halles  
Tél. 45 08 15 78

### MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS  
(Galerie Basse)  
84, av. des Champs Elysées  
Métro George V  
RER Charles de Gaulle / Étoile  
Tél. 42 56 04 13

### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2  
Rond-point des Minors  
RER La Défense  
Tél. 47 73 53 23

NOUVEAU



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

MICROMANIA

# BUILDERLAND

A force d'être jaloux de la réussite des jeux sur consoles, les éditeurs commencent enfin à soigner la jouabilité avant la réalisation. L'oriciel semble avoir compris ceci, avec Builderland, que notre expert en jeux japonais (qui parle très bien 42 langues, dont l'anglais), Frank Ladoire, a grandement apprécié.



La société Lancelot lance son premier jeu "à la japonaise". Basé sur un nouveau concept, ce jeu d'arcade pourrait bien connaître le chemin inverse que connaissent habituellement les titres japonais, et être donc accueilli sur console un jour ou l'autre. Il faut avouer que Builderland s'y prête tout à fait et, fait notable, amène quelques choses de nouveau dans le genre.

La but est simple, permettre au petit personnage se trouvant à l'écran de parcourir les cinq niveaux du jeu sans jamais se retrouver bloqué, de continuer avançant sans cesse, le tableau s'effaçant donc (presque) perpétuellement. Ce système vous étale ainsi à réfléchir très vite pour utiliser le bon objet à l'écran adéquat, sinon votre petit personnage aura bien fait de tomber dans le premier piège venu. Facile à dire, facile à comprendre mais plus difficile à réaliser. Même après avoir assisté à une longue démon, il est difficile (vous pouvez me croire, c'est du vécu) de voir la fin du premier niveau. Car le moindre détail à utiliser est primordial et les adresses sont toutes plus sournoises les unes que les autres. Et je suis sûr d'ajouter qu'un joueur novice tombe au moins dans la moitié des pièges du du moins l'année pas à résoudre du premier coup l'énigme posée. Je personnellement, les escaliers, ascenseurs, bombes, colonnes ne me posent plus de problème, j'ai longuement buté sur

l'utilisation des osseux pour franchir un obstacle, des flammes plus précisément. Car c'est bien là le propre de Builderland, pratiquement tous les éléments présents à l'écran ont leur utilité, même si vous ne le percevez pas dans l'immédiat.

Pour vous aider, vous avez tout de même la possibilité de bloquer le jeu et de méditer sur le meilleur coup à jouer. Mais cette option, matérialisée par le "bonus time" présent en haut de l'écran n'est pas éternelle et s'écoule assez vite, alors sachez-en faire bon usage et utilisez-la avec parcimonie.

Autre élément du jeu, votre personnage possède une série de saut, dans lequel il peut ranger toute sorte d'objets et ainsi se prémunir de certains dangers futurs. Pouvez y trouver leur place une flèche, un outillage, une clé... Dans chaque niveau et à intervalles réguliers, le joueur devra reconstruire une maison. Si l'y parvient, il aura le droit de participer à un bonus stage le confortant encore une fois à un problème de réflexion. Le but étant de tuer le monstre avec des boules parsemées d'épines situées en divers endroits de l'écran.

Toujours à intervalles stupides, des petits cailloux sont plantés dans le décor. Une fois l'un d'eux atteint, le joueur, en cas d'échec, recommencera à partir de ce point précis. La réalisation de Builderland met certes peu d'inspirationnel, mais largement suffisante pour le jeu dont l'intérêt est ailleurs. Les graphismes sont, comme c'est généralement, très proches des productions japonaises. D'ailleurs l'ensemble se rapproche énormément d'un jeu japonais avec une bonne jouabilité, bien dosée (les derniers niveaux donnent par contre être vraiment très durs) et un intérêt sans cesse renouvelé. Une robe simple, mais à combat efficace!



Builderland - Lancelot	
GRAPHISME: 57%	Doc: Packaging -
ANIMATION: 60%	
SOUND: 58%	Adapt. / ST (janvier)
JOUABILITÉ: 87%	
INTÉRÊT:	
86%	
Jeu en français	
F.A. R.F. R.F.	
9 10 11 12 13	

# RIDERS OF ROHAN



Des cris perçants, le bruit des épées et le son des sabots qui galopent. Rohan est menacé par les forces du malin. La confrérie des anneaux vient d'être rompu. Un message d'obscurité en crié à l'horizon alors que la moitié des hordes se prépare à attaquer. Cavalier avec les héros de Rohan et expérimentez le monde magique du monde des anneaux.

- des objets, une arcade à vous couper le souffle,
- des images en 3D très réalistes,
- un système de bataille complexe et flexible,
- des batailles époustouflantes menées avec les héros de Rohan et expérimentez le monde magique du monde des anneaux,
- vendu avec un guide illustré.

Distributeur par  
UTB SOFT  
87 10 Rue de Valmy  
93100 Montreuil sous Bois  
Tél : (1) 48 57 05 52  
Fax : (1) 48 57 07 41



Plus de 1000  
ans de l'histoire  
de la Terre sont  
racontés dans  
ce jeu. C'est une  
véritable œuvre  
d'art. C'est la  
plus grande œuvre  
de l'histoire de  
la Terre. C'est  
la plus grande  
œuvre de l'histoire  
de la Terre.

Compatible avec  
la carte sonore

PC et compatibles

ST  
AMIGA  
PC

DISPONIBLES DANS LES FNAC

ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE

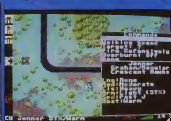
Assez paradoxalement, c'est Didier Latil qui s'est chargé du test de ce jeu où combattent des géants métalliques. Suite de Battletech, ce jeu paraît tout de même plus pratique à jouer que le premier épisode, mais pas aussi simple...



# BATTLETECH 2



KEEP THE PROPELLANT CHARGES INTO A LAKE EAST OF THE  
KEVIN DOUGLAS BUILT. ONE OF THE DOORS IS PLACED.  
IT IS IMPOSSIBLE TO GET TO TWO OF YOUR FOUR  
MECHS.  
MOST OF YOUR CREW HAS SUFFERED ONLY MINOR  
INJURIES. HUNTER, UTOPIA, STEWART - YOUR PILOT AND  
FOURTH RECONNAISSANCE - IS DEAD.



Voilà enfin la suite de Battletech, de chez Infocom, un jeu futuriste à mi-chemin entre la simulation, le wargame et le jeu d'aventure. L'histoire se poursuit en cette année 3025, alors que les galaxies sont toujours partagées entre cinq familles. Vous êtes Jason Youngblood, un jeune pilote de Mechwarrior, et vous apprenez un jour à Stein. Il y a peu de temps de cela, votre père a été enlevé par une famille malicieuse, la Maison Kurita. Dans le premier épisode, vous aviez réussi à trouver trois compagnons, ainsi que des Mechs, robots ultra-puissants, pilés par des humains. Vous partez donc pour la planète Lyons, espérant y trouver des indices quant à la disparition de votre père. Malheureusement, à peine arrivé, vous êtes attaqué et votre vaisseau s'écrase dans un lac. Deux de vos quatre Mechs semblent perdus et votre vaisseau menace de couler. En plus, un Mech ennemi s'approche pour vous donner le coup de grâce.

Votre aventure est constituée de plusieurs histoires, chacune d'elles étant elle-même organisée en une succession de missions, que vous devrez combattre sur cinq planètes différentes. Chaque des missions est dominée des probabilités. De par les scénarios tout d'abord il y a des missions de protection de convois ou de sites stratégiques, des raids (éclairs) contre une position ennemie, des missions de sauvetage (de personnel ou de matériel). Si au premier scénario d'une phase, vous perdez une de vos unités, elle n'est pas remplacée par la suite, détail qui rend appréciable les sauvegardes, car les combats sont souvent difficiles.

Les décors sont eux aussi variés, avec des régions forestières, montagneuses, des lacs, et même les rues d'une ville ou d'un centre militaire... Les ennemis enfin, et la stratégie à employer, sont différents d'un scénario sur l'autre. En effet, au cours des missions, vous allez diriger et affaiblir aussi bien des Mechwarriors (plus de cinquante différents) que des tanks (plus ou moins) et des véhicules de transport de troupes. Ce qui est vraiment sympa, c'est que chacune de ces machines a ses points faibles et un comportement bien défini en combat.

L'élément qui me fait de suite tomber dans ce deuxième épisode, est la qualité des graphismes, surtout en VGA couleur. Ensuite, c'est l'ambiance musicale et plus particulièrement les sons digitisés, qui donnent au jeu une ambiance pesante. Avec une carte son, c'est bien sûr encore plus époustouflant. Enfin, le système de jeu a largement été amélioré depuis Battletech 1. En cliquant sur les Mechs et sur les options des menus, vous pouvez donner facilement tous les ordres nécessaires (déplacement, combat, information, options de jeu), via le son. Quelques touches de fonctions permettent en outre d'afficher des actions particulières. Très bon jeu, facile à utiliser et possédant une durée de jeu très importante, ce logiciel risque de poser des problèmes aux débutants, car certains scénarios sont vraiment très, très difficiles. Personnellement, j'aime ce jeu.

Battletech 2 - Action/Avanture		Doc: 8/10	
GRAPHISME: 87%		Packaging: 8/10	
ANIMATION: -		PC (en vente)	
SON: 85% / 90%		Jeu en anglais	
JOUABILITÉ: 80%		F.O.	B.F.
INTÉRÊT:		F.L.	B.L.
88%		F.L.	B.L.



# Jupiter Masterdrive

C'est carrément Frank Ladoire, dit Sabatier Junior, qui s'est occupé de tester ce nouveau jeu d'Ubi Soft. Après Badlands, Super Off-Road et Nitro, Jupiter Masterdrive a-t-il sa place parmi les jeux de ce genre ?



Annulé dans Galaxien 4 depuis maintenant quelques mois, Jupiter Masterdrive vient de sortir. L'histoire brièvement : au cinquième millénaire, dans une forme de sport violent est proposée le jeu, une organisation de tests, P.O.F. Corporation, organise des tournois dans le système de Jupiter. Le principe est simple, les concurrents dirigent, via des consoles, un véhicule lors d'une course, finissant ainsi les deux adversaires.

En fait, chacun des joueurs s'inscrit dans un tournoi comptant neuf épreuves sur chacune des lunes de Jupiter. Chaque course est constituée de deux parties, la course proprement dite et une quête de bonus, les deux alternent. Avant de se lancer, il est possible, et même conseillé, de s'entraîner. Disposant d'une mise initiale, le joueur doit payer son inscription pour la première course, et de ses résultats dépendent ses gains. Pour le reste du jeu, le joueur devra gérer son argent de façon à pouvoir s'inscrire à la prochaine épreuve et surtout garder de quoi se racheter un véhicule s'il venait à se faire tuer. Auto-abile et l'argent, l'aspect d'équipement plus portement. En effet, une boutique offre toute sorte de matériel comme des moteurs plus puissants, des carènes, des turbos, des freins plus efficaces, ou bien encore des pièces de rechange. Toujours dans cette boutique, il est possible de louer sa chance au packard avec les jetons ramassés sur la piste. La Providence vous vaudra peut-être un aide.

Lors d'une course, la tactique est simple, être devant pour terminer en tête et rattrier la mise. Mais la tactique est quelquefois difficile à appliquer, surtout lorsque vos adversaires n'hésitent pas à vous envoyer dans le décor ou à vous tirer dessus. A noter que chaque choc détruit un peu plus votre engin, une jauge indiquant vos dégâts est d'ailleurs présente à l'écran, ce qui peut illustrer vos adversaires ne contenant et finir du carton. Petite particularité, si le niveau de gas-puissance baisse, inutile de se précipiter sur les objets adhésifs, car ils la clé à molette pour

les règles, elle disparaît au temps utile pour vous débarrasser. Pour les phases de bonus, le but est de ramasser avant l'adversaire des bonus. Mais dès que l'un d'eux a ramassé son bonus, il passe une invite à l'autre joueur pour tenter de récupérer la même chose, sinon cette phase s'arrête et le jeu entre dans la course suivante. Pour visualiser l'emplacement des bonus, rien de plus facile, il suffit de répéter les points lumineux sur le noir. Dernière précision, si vous parvenez au terme de toutes les épreuves, le jeu vous propose de recommencer, le tournoi étant plus important. Un système de pool, en fait !

Au niveau du montage, aucun problème, l'aspect ayant été soigné sur cet aspect, de même techniquement, les deux écrans en mode deux joueurs sont superlatifs, même sur ST, et les bruitages accompagnent parfaitement l'action. Un conseil, essayez absolument Jupiter Masterdrive en mode deux joueurs, vous verrez, le jeu prend une autre dimension ! En résumé, un des meilleurs logiciels du genre !



## Jupiter Masterdrive / Ubi Soft

GRAPHISME: 66%	Doc Packaging: -
ANIMATION: 85 / 60	Amiga / PC / ST (décembre)
SON: 73%	Jeu en images
JOUABILITÉ: 80%	P.G. R.R. A.R.
INTÉRÊT:	B.L. S.L. J.D.
84%	



# Nitro

A vos marques, prêts, . . partez!!

Matrice, la machine à, vous rend dans cette magnifique épreuve de "The Ultimate Race".

Choisissez votre marque, moto et engins - vous sur la piste circulaire, dans un championnat du monde palpitant.

Le parcours est très difficile pour débiter? Désirez-vous vous en sortir à l'avance? L'été.

Différents votre style - option deux joueurs. L'aspect le plus: en deux versions.

La papélie et la qual' à graphiques de cette épreuve lui donne une dimension encore jamais atteinte.

Etes-vous prêt à aller à l'attaque? L'été.

Distribué par  
UBI SOFT



M I N D S C A P E

## DISC

Cela faisait plusieurs semaines que Frank Ladoire parlait très souvent de ce nouveau jeu de chez Loriciel, promettant un produit de qualité. Même si Discs est un peu pompé sur Discs Of Tron, il semble en effet qu'il soit jouable et parmi les grosses surprises de Noël.



Fortement inspiré du jeu d'arcade Discs Of Tron, Discs vous propose un combat, le plus souvent à mort, contre un adversaire.

Le principe du jeu est très simple, chacun des personnages est garant de la plate-forme sur laquelle il se trouve, et doit vaincre l'opposant soit en face de lui grâce à un ou plusieurs disques qu'il peut lancer, renvoyer et attraper.

Avant de poursuivre, il faut étudier la structure de

cette plate-forme. Composée de dalles sur deux niveaux à la manière d'un damier, elle est le point de départ des dalles présentes sur le mur derrière chaque personnage. Bien sûr, dans le jeu, les dalles, et donc le mur, se trouvent au premier plan l'apparaissant pas. Pour remporter la victoire, il existe plusieurs méthodes. Premièrement, il est possible de disséminer les dalles conduisant sur le mur. Attention, si certaines disparaissent dès le premier contact, elles réapparaissent le plus souvent plusieurs coups. Le nombre de ces coups est fonction du symbole situé au centre des dalles. Vous apprendrez vite à les reconnaître! Au niveau du centre du disque, le joueur peut décider de l'envoyer sur la dalle du haut ou la dalle du bas, attaquant par le même une dalle située à l'avant ou à l'arrière de la plate-forme (à noter l'existence de certaines dalles indestructibles). Autre précision, les murs latéraux transparents peuvent également servir au lancer du

disque pour déstabiliser l'adversaire, avec un rebond par exemple. Deuxième méthode, affaiblir l'adversaire jusqu'à le tuer en dépassant le temps. Pour cela, il doit être touché par l'un de vos disques, reconnaissable, car de couleur différente pour chaque joueur. Cette méthode demande pas mal d'entraînement, de maîtrise et d'un peu de chance. En effet, le joueur adverse a la possibilité de parer, changeant en même temps la couleur du disque devant à cet instant dangereux pour vous. C'est ainsi qu'il est possible de gagner la partie, sans qu'aucun d'eux ne dispose d'aucun disque. Mais n'allez pas croire que les parades sont une réponse à tous les problèmes. A chaque fois que vous pariez un disque, l'impact du choc vous fera reculer de quelques centimètres, attention à ne pas tomber dans le piège! Enfin, dernière méthode pour gagner une partie, avoir marqué plus de points que l'adversaire lors du temps écoulé.

Au niveau du matériel, beaucoup de gestes sont automatisés comme la récupération d'un disque lancé, il suffit d'être bien placé et de ne pas bouger. Autre automatisme, les sauts d'une dalle à l'autre lorsque l'une vient à manquer sur le dernier. Enfin, semi-automatique, cette fois-ci, les parades: en positionnant le joystick vers l'arrière, il vous reste à choisir le côté de la parade (droit ou gauche), l'ordinateur se chargeant d'effectuer une parade haute ou basse.

Le jeu propose plusieurs modes allant de l'entraînement au challenge (combat contre un adversaire), en passant par le

journal et le championnat. De plus, il est possible de se constituer son personnage et de le suivre, visualiser ainsi ses progrès et donc les voir jusqu'à sauvegarde est prévue. La réalisation de Discs mérite une attention toute particulière avec une mention pour le graphisme et l'animation des personnages (excepté Dominique Sablon). Que ce soit en mode déplacement ou au jeu, elle est parfaite et les moindres détails ont été gérés. Il faut voir l'un des adversaires lancer un disque en pleine course ou perdre l'équilibre parce qu'il se trouve trop près du bord, une merveille! Un grand bravo également au programmeur Alexis Lasseigneur qui a su réinventer toute la magie de l'arcade. En bref, un des meilleurs jeux d'arcade de cette fin d'année!

Discs		Donc	Unica
GRAPHISME: 73%		Doc: -	
ANIMATION: 84%		Packaging: -	
SON: 82%		Amiga / ST (fin décembre)	
JOUABILITÉ: 80%		Jeu en temps	
INTÉRÊT:		F/A	
92%		S/L	
		J/D	



## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

MICROMANIA  
FORUM DES HALLES

LA PLUS GRANDE MAGASIN D'EUROPE

spécialisé en logiciels de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux  
3, rue Piccolotto et 4, Passage de la Réole  
Niveau - 2 - Métro et RER Les Halles  
Tél. 45.08.15.78

MICROMANIA  
CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS

(Galerie Eclair)  
84, av. des Champs Elysees  
Métro George V  
RER Charles de Gaulle / Etoile  
Tél. 42.36.04.13

MICROMANIA  
LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps

Niveau 2  
Rctade des Mirrors  
RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

## NOUVEAU



3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE



Alors que Didier testait Battletech 2, Frank Ladoire s'occupait d'un jeu du même genre, mais totalement orienté arcade: Metal Master. Il nous livre ses impressions...



# METAL MASTERS



Vous conviendrait-il d'un remake de combat de gladiateur, Metal Master vous propose de prendre les commandes d'un robot et de participer à un tournoi. Seul un grand combattant doué d'une bonne endurance et doublé d'un fin tacticien sera prêt à vaincre et à remporter les honneurs.

Au début de la partie, le joueur a deux possibilités: créer son propre robot ou bien utiliser un robot déjà existant. Dans le premier cas, il devra l'équiper avec la somme initiale dont il dispose, juste nécessaire pour un équipement de base. Ensuite, au fur et à mesure des combats et en cas de victoire totale, il recevra des pièces supplémentaires pour la réparation des pièces détachées ou l'achat de pièces plus performantes. Autre méthode pour récupérer de l'argent, revendre tout ou partie du robot sous forme de pièces détachées, leur prix variant avec l'état de fonctionnement de la pièce. Cette technique est assez dangereuse puisque le joueur ne double pratiquement jamais (ou à très rare) son capital accumulé. La totalité de la valeur des pièces, et se révèle être une seule option, disposer des fonds nécessaires pour acheter une pièce ultra performante lui assurant pratiquement la victoire.

Dans le second cas, le joueur débute avec le robot existant, le reprenant en l'état. Bien évidemment et comme s'il avait créé son robot, il pourra revendre les pièces de ce dernier pour se constituer un nouveau robot flamant neuf. Ensuite, la bagarre recommence. A noter que les combats se déroulent en 2D avec toutefois une profondeur de champ sur deux niveaux, cette technique permettant aux deux robots de se croiser à l'écran et aux joueurs d'observer certains projectiles.

Le jeu comporte six niveaux parmi lesquels de nouvelles phases de jeu apparaissent. Tous les coups ronds, le joueur sera confronté à un challenge qu'il devra réussir s'il veut obtenir un bonus. Le joueur, le maître aux prises avec des troupes terrestres et aériennes de l'ennemi, le déballe avec un énergie pensant doit le faire évoluer les occasions.

Si Metal Master ne se base pas dans le cercle ardent formé des combats exceptionnels, il fait néanmoins preuve de bonnes qualités au niveau des graphismes mis surtout sur le plan de l'animation des robots. C'est sans aucun doute l'aspect le plus abordable du logiciel et ce qui est le modèle de robot sélectionné. Cela sera, c'est correct. Dernière précision, Metal Master peut se jouer à deux, ajoutant un intérêt supplémentaire au jeu. En bref, un très bon soft d'arcade qui plaira aux amateurs.



## Metal Masters / Infogramme

GRAPHISME: 80%  
ANIMATION: 84%  
SON: 71%  
JOUABILITÉ: 60%

INTÉRÊT:

80%

Doc: Packag' - ST (en vente) Arrivé (janvier)

Jeu en français

J.B.	R.F.	R.F.
G.L.	S.L.	P.D.

# ELECTRON

12 Pcs de la Porte de Champarrat 75017 Paris M° Pte Champarrat Tel: (1) 42 27 16 00  
Ouvert 7 jours sur 7: Mardi au Samedi de 10h à 20h, Lundi 14h/19h, Dimanche 14h/18h

Offre n° 1	Offre n° 2	Offre n° 3	Offre n° 4	Offre n° 5
ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator <b>490 F</b>	AMIGA 2000 + Monit 1983S + 1 Lect externe <b>7990 F</b>	ATARI 620 STE 512K L et DF <b>2990 F</b>	ATARI 520 STE + Lector 1M Ram + 50 Disquettes <b>3290 F</b>	ATARI 1040 STE Lect DF Peril. + 100 Disquettes <b>3990 F</b>
Offre n° 6	Offre n° 7	Offre n° 8	Offre n° 9	Offre n° 10
ATARI 520 STE + Monit Couleur HRI + 1 Pack au choix <b>5290 F</b>	ATARI 1040 STE + Monit Couleur HRI + 1 Pack au choix <b>5990 F</b>	ATARI 520 STE 1M Ram/M Couleur HRI + 1 Pack au choix <b>5490 F</b>	AMIGA 500 M Couleur HRS + 1 Pack au choix <b>5490 F</b>	AMIGA 500 50 Disq Peril Cable Peril <b>3290 F</b>

PACK N°1	PACK N°2	PACK N°3	PACK N°4	PACK N°5
100 Disquettes Tapis de Souris	Jeux, Utilitaires, Joystick, Tapis	10% de produits gratuits au choix	ATARI 130 XE + Lect K7 + Joy + Flight Simulator	Extension 512K ST ou AMIGA

Disquettes Konica 3,5 DF DD 200 Frs les 50 380 Frs les 100 1800 Frs les 500 50 Etiquettes: 15F	STAR LC10 1690F STAR LC2410 2790F STAR LC10C 2290F STAR LC 20 1990F	Lecteur externe Dble face ST/AMIGA 10 Disquettes 650F	Extension 512K AMIGA <b>490 F</b>
---	--	--	---

Paiement en 4 fois  
sans frais,  
CREDIT CETELEM,  
SOFINCO,  
Certs Aurere, CB.

Konica  
BFDD  
5 boîtes/10  
350F  
10 boîtes:  
580F

## LES CONSOLES PORTABLES

LYNX	WATKINS	WATKINS	DES TENDR
5 Jeux, Alim, Piles <b>1490 F</b>	1 Jeu + Piles <b>590 F</b>	3 Jeux + Piles <b>890 F</b>	EXPRESS <b>NC</b>

ELECTRON MONTPELLIER  
7 rue Raoux  
(8d Renouvier)  
34000 Montpellier  
Tel: 67 58 39 20  
9830 6 12h30, 14h à 19h30  
du Mardi au Samedi

## \*\*\*\* LES CONSOLES \*\*\*\*

SEGA	NEC	NEC	SNK
MEGA DRIVE 16 bits (Japan) + 1 jeu au choix <b>1490 F</b>	CONCEPTEX + 2 jeux <b>1290 F</b>	SUPER GRAFX + 1 jeu au choix <b>2490 F</b>	NEO GEO + Housse de Transport <b>3490 F</b>



TEL: (1) 42 27 16 00

Don à retourner rempli à ELECTRON 12 Pcs de la Porte de Champarrat 75017 Paris

Nom : .....	Je vous passe la commande suivante
Prénoms : .....	Disquettes au choix n° .....
Adresse : .....	Disquettes au choix n° .....
CP : .....	Disquettes au choix n° .....
Ville : .....	Disquettes au choix n° .....
Mode de règlement : Chèque Bancaire	Cadeau Pack N° ..... euros N° .....
CB : N° .....	Signature
Date Validité : .....	Total Commande
	Prix Matériel: 1997, Accessoire: 80 F





Didier Latil ne semblait véritablement pas apprécier ce jeu lorsque nous en avons vu la preview, mais il semble qu'après y avoir joué un certain temps, il ait finalement trouvé ce nouveau Microprose intéressant.

# Covert Action



Microprose, toujours considérée comme la société spécialisée dans le domaine des simulations, innove ce mois-ci avec Covert Action, une simulation d'espionnage alliant réflexion et arcade. Vous êtes un agent secret de la CIA, Max Ramington, et vous allez devoir empêcher 25 complotistes, organisés par des criminels notores, les "criméas". Chaque mission commence par un rapport de votre supérieur, qui vous suggère que quelque chose se prépare. À vous de mener votre enquête, pour empêcher les divers crimes qui s'annoncent et envoyer ainsi le complot qui se tresse. Pour ce faire, vous disposez d'un temps limité qu'il faut exploiter judicieusement. Il faut assez souvent retourner à votre QG pour obtenir des renseignements sur tel ou tel individu, décrypter un message codé (en utilisant la fréquence d'utilisation de certaines lettres et votre esprit de déduction), trouver des informations sur des endroits précis... La phase de décryptage est vivement pénible et elle permet d'obtenir des renseignements précieux pour la suite de votre enquête. Assez rapidement, vous allez découvrir le bâtiment qui sert de base pour les criminels. Vous pouvez alors essayer de mettre leur ligne téléphonique sur table d'écoute. Vous pouvez aussi espionner les ponts qui arrivent et qui sortent de l'immeuble. Si vous voyez quelqu'un de louche, vous pouvez alors essayer de le suivre en voiture. La phase qui correspond à la poursuite vous donne les commandes de deux voitures. Soit vous vous contentez de suivre la voiture du criminel, espérant découvrir un lieu secret, soit vous pouvez essayer de l'arrêter pour l'interroger ou l'empoisonner. Pour en revenir au QG des criminels (journalistes, gangsters, espions...), vous pouvez aussi y pénétrer par effraction. Vous fouillez les différents pièces mais vous attention aux alarmes et aux gardes. Avant d'entrer dans le bâtiment ennemi, vous devez choisir votre matériel (armes, grenades, miroir, masque à gaz, pistolet à balles, matériel électronique, appareil photo). Dans chaque pièce, vous pouvez fouiller les bureaux, les armoires, les placards. Vous y trouvez des messages codés ou non, des photos et des renseignements sur les crimes qui se préparent. Vous pouvez aussi "péner" les ordinateurs, les téléphones et le matériel électronique des criminels. Si un garde entre dans la pièce où vous êtes, plusieurs solutions sont possibles. Si vous êtes déguisé ou si vous vous êtes échappés derrière un meuble, il peut passer son chemin. S'il s'approche, c'est le combat ou l'utilisation de grenades pour lui. Avec un score de nombreuses options et possibilités, Covert Action est d'un réalisme tout à fait surprenant, et le mélange entre les scènes d'arcade, de logique et de réflexion font de ce jeu un très bon logiciel. Il est dommage que les graphismes et les sons soient de niveau bon mais pas exceptionnel, un peu de l'intérieur du jeu. Une version VGA serait très souhaitable.



Covert Action / Microprose

GRAPHISME : 39%

ANIMATION : 34%

SON : 13% / 31%

JOUABILITÉ : 72%

INTÉRÊT :

81%

Doc:780  
Packaging:  
PC (en vente)

Jeu en anglais

2D, 3D, 3D

FL, SL, PL

# MIGHTY BOMBIAK™



TECNO™  
NEW TECNO, LT

elite



# CARTHAGE

Cartago Delenda Est! Si cela ne vous rappelle rien, Frank Ladoire, spécialiste de latin, sait de quoi il s'agit (tout comme Romanos Eunt Domi, qu'il a d'ailleurs recopié sur les murs de nombreuses villes). Voici son avis sur le jeu!



Peu présente dans le secteur des wargames, la société Paygnosis s'attaque dans ce domaine avec Carthage, sujet traitant les guerres intervenues entre l'empire romain et les Carthaginois.

Vous jouez le rôle de Drogénès, chargé de mettre au point une tactique de défense face à l'invasion romaine. Il s'agit donc de visiter les différentes villes de l'Italie pour soulever des armées suffisamment puissantes capables de résister aux débarquements des forces romaines. Votre premier objectif est donc de rallier les troupes les plus proches à l'aide de votre chat, avec une somme plus ou moins importante d'argent prélevée dans le trésor national issu de fructueuses commerces entretenus avec les peuples voisins.

La première étape du jeu, après avoir forcé le ciel de Carthage bien sûr, consiste donc en une évaluation des ressources de chaque ville et de leurs capacités. Après avoir sélectionné les villes susceptibles de lever une armée sans rapidement vous perdre à bord de votre chat dans ce qui constitue la seule véritable phase d'arade de la partie. A la manière de Chase HQ ou Turbo Lotus, le jeu passe en vue arrière et le but est bien sûr de repier sur la piste et d'éviter les guerres, non pas qu'elles grandissent votre otologie mais à chaque choc, le chat émettant un seul et c'est un peu de votre argent qui se reverse sur le chemin. Bon évidemment, il s'agit aussi de couler le plus vite possible et donc de cliquer du fouet pour relancer les



cheveux si la cadence venait à baisser. Mais la nature de l'ennemi n'est pas le seul danger potentiel puisque d'autres chats, dirigés par des experts romains, entretiennent votre progression. Lors de chaque rencontre, le jeu change de nouveau d'aspect pour afficher les deux chars en vue d'avant. A cet instant le but est de détruire l'essieu du véhicule adverse à l'aide de vos roues équipées de pics, votre opposant disposant des mêmes armes

Mieux vaut essayer d'abréger cette séquence de jeu, car votre vitesse est alors réduite de moitié laissant le champ plus facilement libre aux Romains.

Une fois dans la ville, à vous de former une armée et les bataillons qui la composent. Créer un détachement de cavalerie, dont la puissance de frappe est énorme, peut s'avérer coûteux en maintenance. Il faut donc évaluer justement les coûts. Un bon conseil, chercher à localiser rapidement l'emplacement des catapultes et des défenses pour les redistribuer uniformément. En effet, s'ils tombent aux mains des Romains, tout sera dénué. En répétant ces opérations dans plusieurs villes, vous disposerez bientôt de nombreuses troupes prêtes à en découdre avec l'ennemi. Une chose à savoir, les armées se déplacent toujours par la route.

Pour combattre, rien de plus facile il suffit de positionner une de vos armées sur l'ennemi. Une fois au contact, deux solutions : détruire tous les bataillons méthodiquement un bien alors s'acharner sur le général à l'aide de la catapulte par exemple. Une fois ce dernier éliminé, ses troupes rompent le combat et se retirent en ordre défilé. Si vous souhaitez dans votre jeu, vous venez la Ville de Carthage saccagée, pillée et brûlée par les Romains.

La réalisation de Carthage est superbe avec, comme pour Mendicenter par exemple et de façon plus réussie, une excellente utilisation de la technique des tranches. En effet, toutes les cartes apparaissant à l'écran (après plusieurs zooms par exemple) obéissent au principe et leur calcul est très rapide. Concernant les phases d'arade, les graphismes sont assez réussis avec un son et des effets d'ambiance. Si l'une de vos roues est endommagée, vous le verrez bouger à l'écran. Enfin et comme de costume chez Paygnosis, l'environnement sonore est pensant et de très bonne qualité. En bref, entre un wargame aboyant!



## Carthage / Paygnosis

GRAPHISME: 88%

ANIMATION: 83%

SON: 81%

JOUABILITÉ: 63%

INTÉRÊT:

86%

Doc. 7/10

Packaging: 7/10

ST (début 9/10)

Amiga (en vente)

Jeu en anglais

J.D. S.F. R.F.

S.L. S.L. F.D.

4

## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

Le plus grand magasin d'électronique au légendaire de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.  
5, rue Prouvost et 4, Passage de la Râble  
Niveau - 2 - Métro et RER Les Halles  
Tel. 45.06.15.78

### MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Bonin)  
84, av. des Champs Elysees  
Métro George V  
RER Charles de Gaulle / Elise  
Tel. 45.56.04.13

### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2  
Rond-point des Minors  
RER La Défense  
Tel. 47.73.53.23

NOUVEAU



MICROMANIA

## LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA

### MICROMANIA FORUM DES HALLES

Le plus grand magasin d'électronique au légendaire de jeux pour micro-ordinateurs et consoles de jeux.  
5, rue Prouvost et 4, Passage de la Râble  
Niveau - 2 - Métro et RER Les Halles  
Tel. 45.06.15.78

### MICROMANIA CHAMPS ELYSEES

GALERIE DES CHAMPS (Galerie Bonin)  
84, av. des Champs Elysees  
Métro George V  
RER Charles de Gaulle / Elise  
Tel. 45.56.04.13

### MICROMANIA LA DEFENSE

Centre Commercial des 4 Temps  
Niveau 2  
Rond-point des Minors  
RER La Défense  
Tel. 47.73.53.23

NOUVEAU



MICROMANIA

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

3615 MICROMANIA UN GAMEBOY A GAGNER CHAQUE SEMAINE

# ROBOCOP 2

Grand fan de la police et des robots (il rêvait d'être agent de police quand il était jeune), Frank Ladoire est un inconditionnel de Robocop, et il s'est réjoui à l'arrivée de ce jeu sur micros.



Alors que le premier, après 4 ans, n'a maintenant plus d'un an, est encore présent dans les meilleures ventes en Angleterre, le second sort sur nos micros avec quelques semaines de retard tout de même ! L'esprit du logiciel est fidèle au film, dans le but final bien sûr, mais surtout au niveau de la violence déployée.

Le scénario est assez primaire et vous plonge dans une ville de Detroit en proie à la drogue. A vous de débarrasser le chef des trafiquants et de le mettre hors d'état de nuire. A chaque phase du jeu, le programme vous donne une mission à remplir, avec comme contrainte la récupération des otages. Dans le premier niveau par exemple Robocop doit, en plus des otages, récupérer toute la cargaison de "muk", surmonter la drogue. Dans un autre niveau, il s'agit de récupérer un parcours pour récupérer la télévision. Si techniquement, Robocop 2 ne souffre aucune critique ou

presque, il en est tout autrement de la jouabilité. Le jeu est vraiment trop dur, ce qui "tue" quelque peu l'intérêt de la partie pour les débutants. Pour les seuls fans de ce type de jeu ou des grands pros du joystick !

## Robocop 2 / Ocean

GRAPHISME: 81%

ANIMATION: 85%

SON: 80%

JOUABILITÉ: 30%

INTERET:

59%

Déc: 710  
Packaging: 710  
ST (en vente)  
Amiga (en vente)

Jeu en anglais

J.G. B.F. R.F.

B.L. S.L. P.Q.

2 3 5



# THE SECRET OF MONKEY ISLAND

A GRAPHIC ADVENTURE BY RON GILBERT

Je n'ai vraiment pas de chance, parce que j'ai en jeu tout dans la gorge du Seigneur. Mes rêves de gros et de gros sont parties sans aucun regret à cela !

"Trois petites épreuves et vous serez un Pirate comme nous !", me disait-il. Cela me paraît facile. Si seulement je pouvais scoper les richesses que ces malheureux pirates ont à leur disposition, tout serait plus simple !

Comment alors je pu imaginer que je rencontrerais une jeune et magnifique femme avec un prétendant jaloux et trop bête pour réaliser que cela fait longtemps qu'il est mort ? Pourquoi rompre à travers cet énorme singe en roche pour y trouver un fantôme qui ne dépasse à 3 centimètres au-dessus du sol et brille au bout des doigts ?

En fait de "Les Mémoires de Guybrush Threepwood, les Américains de l'île du Singe".

Version française ATARI ST AMIGA PC

**LUCASFILM**

**UBI SOFT**  
6-15 rue de Voltaire  
75130 MONTREUIL-SPAIN  
FRANCE  
Tél: (01) 48 37 65 32  
Fax: (01) 48 37 07 31

DISPONIBLE DANS LES FNAC ET LES MEILLEURS POINTS DE VENTE



Après Corporation et Torvak The Warrior, Core revient à ses jeux d'antan, les "cute" games, et propose avec Car-Vup un jeu de tableau qui a enchanté Stéphane Lavoisard, qui s'est retrouvé avec plaisir aux commandes d'une voiture incontrôlable, comme il en a l'habitude lorsqu'il tente de conduire!



**LES NOUVEAUTES SONT D'ABORD CHEZ MICROMANIA**

**MICROMANIA  
FORUM DES HALLES**  
LE PLUS GRAND MAGASIN D'EUROPE  
spécialisé en logiciels de jeux pour  
micro-ordinateurs et consoles de jeux  
5, rue Pirouette et 4, Passage de la Reine  
Niveau - 2 - Métro et RER Les Halles  
Tél. 45.08.15.78

**MICROMANIA**  
**CHAMPS ELYSEES**  
GALERIE DES CHAMPS  
(Galerie Basse)  
84, av. des Champs Elysees  
Métro George V  
RER Charles de Gaulle / Elise  
Tel. 47.54.04.12

**MICROMANIA**  
**LA DEFENSE**  
Centre Commercial des  
Niveau 2  
Rotonde des Miroirs  
RER La Défense  
Tél. 47.73.53.23

**NOUVEAU**

Dans Car Vup, vous dirigiez Arnie, une voiture qui vivait heureuse dans le monde des Dessins Animés, jusqu'au jour où le Capitaine Gini, un Méchant, captura tous les ans d'Arnie et poussa le monde des Dessins Animés du méchant.

Voilà, but est donc de sauver votre monde préféré, en explorant les 5 mondes composés chacun de 6 niveaux, en nettoyant chaque niveau de tout le mal créé par le Capitaine Gini.

[illegible]

## Cin. Yüç / G. te

GRAPHISME: 79%  
ANIMATION: 84%  
SON: 70%  
JOUABILITÉ: 90%  
**INTÉRÊT:**  
**89%**

Doc: -  
Packaging: -  
ST (début janvier)

Jou en anglais

20	40	60	80	100
10	20	30	40	50
60	70	80	90	100

10-2005	10-2005	10-2005
---------	---------	---------

DL	FL	PL
----	----	----

STOP!

UNANIMITY

CUM STAR

AMERICA

YES

TILT D'OR CANAL + 1990

CHAMP HILL

STAI

STARS

JOYRIDE

AMERICA 81%

ROCKETS LAUNCH DE GAT

ET VOUS, QU'EN PENSEREZ VOUS ?

DISPONIBLE SUR :

AMIGA  
 ATARI ST  
 IBM PC ET  
 COMPATIBLES  
 SPECTRUM  
 AMSTRAD CPC  
 C 64  
 MACINTOSH  
 ARCHIMIDE



资料来源：根据《中国统计年鉴》、《中国农村统计年鉴》整理。







# NARC

Réalisé par Sale's Curve, Narc est l'adaptation d'un jeu d'arcade dans lequel vous éliminez le problème de la drogue frappant votre ville en explosant les dealers qui y trainent à coups de lance-missiles. Narc se veut un jeu moral, antidrogue, mais il fera de vous un psychopathe complet... Nous avons préféré que ce soit Stéphane qui le teste, il ne pouvait pas empirer!



Que dire sur Narc, si ce n'est qu'il s'agit d'un shoot'em'up dans lequel vous jouez le rôle d'agent antidrogue, et que votre but est de nettoyer la ville des dealers et des fabricants de drogue à chaque niveau, et les sont au nombre de onze. Vous allez arpenter des décors allant des ghettos de la ville aux vastes entrepôts abandonnés, en passant par les robes, les ateliers de moto, les hôtels et restaurants, les bars, le bosse des dealers.

En cours de chemin, vous allez devoir affronter de nombreux ennemis, allant de simples chiens méchants à des dealers aux

allures d' exhibitionnistes, qui lâchent des paquets de cocaïne qui vous font dériver, en passant par des tanks armés de canons, des hommes montés sur leur hélicoptère et (en option). Pour vous défendre, vous disposez de plusieurs initialisateurs qui sont assez pratiques. Des balles explosives peuvent être utilisées, et elle permettent de faire exploser votre adversaire en pièces.

Côté réalisation, Narc est ce qui se fait de mieux dans la genre, avec un scoring efficace, des graphismes agréables et une bonne jouabilité. Plus étonnant, puisque ce jeu a été réalisé par l'équipe de Sale's Curve!

Bref, si vous aimez les jeux de ce genre, passez outre le scénario débile, vous allez vous éclipser, surtout si vous jouez à deux!



Narc / Ocean

GRAPHISME: 85%

ANIMATION: 84%

SON: 70%

JOUABILITÉ: 80%

INTÉRÊT:

90%

Dot: -  
Packaging: -  
ST (début 90)  
Amiga (en vente)

Jeu en anglais

J.D. R.F. R.F.

G.L. G.L. P.Q.



La Fnac  
a sélectionné  
pour vous  
les meilleurs  
logiciels  
du mois

CRYSTALS OF ANDROREA

Sinclair / ST & Amiga

SPEEDBALL 2

Micronix / ST & Amiga

SWAP

Micronix / ST, PC, Amstrad et Amiga

LEMMINGS

Psygnosis / ST & AG

BLUE MAX

Mindscape / PC

WRATH OF THE DEMON

Readysoft / Amiga

TEST DRIVE 3

Accolade / PC

GREAT COURTS 2

Ubi Soft / Amiga & ST

MI TANK PLATOON

Micromuse / ST, PC & Amiga

TOURNAMENT GOLF

Elite / Amiga & ST

JUPITER'S MASTERDRIVE

Ubi Soft / Amiga & ST

BATTLE COMMAND

Ocean / Amiga & ST

SWIV

Storm / Amiga & ST

TEAM SUZUKI

Grimm / Amiga & ST

KNIGHTS OF THE SKY

Serra / PC

Chaque mois les spécialistes en logiciels de la Fnac essayent toutes les nouveautés, les trient, les classent et vous proposent leurs 15 meilleurs choix qu'ils recommandent pour leur attitude, leur intelligence et leur agilité d'utilisation.

fnac

## ELVIRA



Véritable fan d'Elvira, dont les rondeurs le laissent rêveur, et que l'escalade n'effraie pas, Didier Latil s'est jeté frénétiquement sur la boîte du jeu et a demandé à tester ce nouvel Accolade en priorité. Sympa, on le lui a laissé...



Voici encore un jeu qui a énormément tardé avant de nous faire entre les mains, mais ce retard a été largement récompensé lorsque vous voyez le résultat. Ce logiciel est basé sur un film d'horreur satirique, sorti il y a deux ans seulement et qui avait pour héroïne Elvira, une femme aux formes généreuses. Le jeu commence alors qu'Elvira vient d'être kidnappée dans un château hanté, dont l'ancienne propriétaire, la reine Elnilda essaye de devenir du royaume des morts. Pour ce faire, elle utilise les créatures les plus monstrueuses : loups-garous, zombies, fantômes, ghoules. Le seul moyen de sauver Elvira, et même propre personne par le même occasion, est de braver un mystérieux parchemin, dissimulé quelquepart dans le château. Il va donc falloir explorer les quelques 800 pièces qui constituent le château et ses alentours, affronter près de 100 types de créatures démoniaques et utiliser la plupart des 300 objets que vous pouvez prendre. Le jeu est du type Dungeon Master, avec cependant bon nombre d'adaptations. Tous d'abord les graphismes qui sont superbement d'une diversité incroyable. La fin des décors, les couleurs utilisées, et le style des décors donnent au jeu une ambiance d'horreur tout à fait réaliste. Certaines scènes sont véritablement

gros, le sang giclant dans tous les sens et les différentes façons de mourir sont toutes plus horribles les unes que les autres. Les sons et les musiques d'ambiance sont eux aussi totalement excellents. Avec une carte Adlib, l'ambiance sonore a elle seule rend le jeu engouffrant et effrayant, alors cumulée avec la qualité et le type des graphismes, l'an connaitra quelques-uns qui vont surement, voire crair. Le jeu en lui-même consiste bien sûr à visiter tous les endroits accessibles, à trouver les clés pour ouvrir les portes, à utiliser les bons objets aux bons endroits et surtout à combattre de nombreux adversaires. La magie n'a pas été oubliée, et si vous trouvez les bons ingrédients et les formules pour des sorts, vous serez alors capable, vous aussi, aux pouvoirs occultes. Les combats se résolvent en temps réel, durant une phase d'arcade assez sympa. Suivant vos caractéristiques (Vie, Force, Résistance, Vie, etc.) et celles de votre adversaire, vous avez l'initiative, vous touchez plus ou moins facilement et vous faites plus ou moins de dommages. Pour utiliser, vous disposez de deux types différents, l'ennemi devant choisir la bonne parade. Lorsqu'il attaque à son tour, c'est à vous de bien choisir votre mode de défense, souvent l'absence du geste, qui l'effectue. Si vous êtes touché, vous perdez non seulement des points de vie, mais aussi de la force, de la dextérité... En cas de victoire, certaines de vos compétences augmentent (combats

avec arme utilisée, expérience), ce qui rend les futurs combats plus faciles. Le système de jeu peut se déplacer, prendre ou utiliser les objets et ultra-système il suffit de cliquer sur un objet, de sélectionner un verbe ou de cliquer sur un endroit à l'écran, pour exécuter quelque chose, utiliser un objet, ouvrir une porte ou effectuer l'une des nombreuses actions possibles. Elvira, soit très attendu, est vraiment un superbe cadeau de Noël proposé par Accolade. Que cela soit pour l'intérêt, pour la qualité technique ou pour l'ambiance, tout est généralement réalisé.

Elvira: Mistress Of The Dark / Accolade.

GRAPHISME: 96%

ANIMATION: -

SON: 55% / 86%

JOUABILITÉ: 80%

INTÉRÊT:

94%

Doc: 8/10  
Packaging: 8/10  
Amiga / PC / ST (en vente)

Jeu en anglais	
A.D.	B.F.
F.L.	S.L.



# fnac

## Logiciels

BERCY 2

SEBASTOPOLE

le droit à la découverte

Venez essayer les logiciels de la sélection Fnac et les dernières nouveautés consoles.

FNAC LOGICIELS BERCY 2  
Centre Cial Bercy 2 / Rue De L'escoffier / 94000 CHARENTON-LE-PONT / 49-77-82-80  
FNAC LOGICIELS SEBASTOPOLE  
6, Bd De Sébastopol / 75001 PARIS / 42-77-25-60

# Exterminator



Philippe Querleux est un passionné ! Il s'engage vraiment dans tout ce qu'il fait, et depuis son test d'Exterminator, il a décidé de retourner sa maison de la cave au grenier pour chasser la moindre bestiole. Si nous ne l'avions pas arrêté lorsqu'il est arrivé à la rédaction avec un "bayon vert" dans une main et un "bayon jaune" dans l'autre, le bureau de Génération 4 serait maintenant plein de gaz toxiques.

Sacré Philippe !



Exterminator est le jeu qui vous appellera vos vacances à la mer. En ce qui ne concerne, cela ne fait plutôt penser à mes vacances dans les Pyrénées, mais bon.

Vous dirigez une main dans une pièce envahie d'insectes en tout genre, et comme vous ne les supportez pas, vous décidez de vous en débarrasser. Pour cela, plusieurs méthodes :

soit vous laissez votre main se relaxer, écrasant alors la mouche ou la chaise qu'elle avait à l'intérieur... Elle peut aussi frapper du poing sur le sol et écraser les insectes rampants. Mais attention, parfois une guêpe vient se promener, et comme vous le savez, écraser une guêpe vous fait courir le risque de vous faire piquer par son dard. Si c'est le cas, vous perdez de l'énergie.

Chaque fois que vous réussissez votre mission, si l'on peut appeler cela ainsi, vous passez à une pièce suivante peuplée de nouveaux insectes. Vous voyez que votre maison est réellement un repaire pour toutes sortes de bestioles. C'est pourquoi, vous

devez vous débarrasser de mites, d'araignées, de moustiques, d'écarts des canettes de bière, et plein d'autres choses encore ! Parfois, votre main peut pointer du doigt avec l'index, et alors là, vous aurez la surprise de constater que vous pouvez tirer.

En bref, Exterminator est un jeu d'arcade amusant, réellement plein d'humour, à la réalisation soignée (assez proche de l'arcade) qui ne décevra pas les amateurs.

## Exterminator : à l'adieu !

GRAPHISME: 72%

ANIMATION: 69%

SON: 62%

JOUABILITÉ: 79%

INTÉRÊT:

74%

Dos: 770  
Packaging: 770  
Amiga (en vente)  
ST (en vente)

Jus en anglais

2D 3D 3D

DL FL SL

PC & COMPAT AMSTRAD 512 512 512 512

**ADS**

**FUTURA**

Exterminator est un jeu d'arcade amusant, réellement plein d'humour, à la réalisation soignée (assez proche de l'arcade) qui ne décevra pas les amateurs.

Amiga (en vente) ST (en vente)

Jus en anglais

2D 3D 3D

DL FL SL





**LINE OF FIRE (US GOLD/Amiga)**

Un nouveau jeu dans le genre d'Operation Thunderbolt, mais bien moins réussi que l'adaptation d'Ocean de l'année dernière. L'effet de 3D est assez bien rendu, mais les graphismes sont très moyens, et le jeu pas vraiment passionnant. Si vous aimez ce genre de jeu, préférez-lui Operation Thunderbolt, qui est bien meilleur.

**NARCO-POLICE (DYNAMIC/Amiga)**

So positionné entre Hostages et Cebal d'Ocean, Narco-Police est un logiciel pas trop mal fait, mais dont la possibilité laisse à désirer. On a beau dire, mais il est impossible d'éviter tous les pièges ennemis... et on finit toujours par mourir tôt ou tard.

**LES UPDATES****OL'S WELL (SIERRA-ON-LINE/PC)**

Sierra nous faisait aujourd'hui un de ses premiers jeux d'arcade, Ol's Well, dérivé de Pit Man dans lequel vous dirigez une bête féroce à la recherche de pétrole. C'est sympathique, mais ma foi un peu trop vieux pour faire un hit d'aujourd'hui. A noter qu'enfin chez nous, un petit dessin animé (en 255 couleurs) vient doter la suite.

**B.A.T. (UBI SOFT/Amiga/PC)**

Avec de nombreuses options supplémentaires (horaires pour les magasins, horaire pendant le sommeil, ombres sauvegardées sur la disquette, textes plus détaillés, effet hall & bright permettant de visualiser la fenêtre active, changement des horaires en mémoire avant d'insérer les accès disque) la version Amiga de B.A.T. est clairement superbe. Musicalement, c'est également très proche du ST avec le stéréo en plus bien sûr. Sur PC, peu de changements par rapport à l'Amiga (on retrouve l'effet sonore sur les fenêtres, les échos de jeu en mémoire...), les graphismes VGA sont assez réussis et le jeu est compétitif. No Lu.

**PICKIN' PILE (UBI SOFT/PC)**

Dominateur des utilisateurs PC, vous pouvez s'éclater sur Pickin' Pile. En tout point identique à la version Amiga, hormis les bugs, Pickin' Pile est une grande réussite. Un des meilleurs jeux d'arcade à l'écran sur PC.

**CONQUEST OF CAMELOT (SIERRA-ON-LINE/PC)**

La version ST de ce jeu est aussi passionnante que les versions Amiga et PC, mais hélas il y a aussi l'année au niveau des améliorations. Attention, le jeu est difficile, et demande une bonne maîtrise de l'anglais. Pour les fans de Sierra!

**DRAGON WARS INTERPLAY/Amiga**

Ce jeu de rôle dans le genre de Bard's Tale est aussi bien réalisé sur Amiga que sur PC, mais demeure cependant assez pénible à jouer. Domage, l'idée est bonne.

**LOST PATROL (OCEAN/PC/ST)**

Ce jeu sur le Vio-Mann, si possédé de superbes graphismes, s'écrit en fait un peu lassant à la longue, et si les premières parties seront passionnantes, le joueur finira après quelques jours à ne plus supporter les changements constants et l'action répétitive.

**TURBO LOTUS ESPRIT CHALLENGE (GREMLIN/ST)**

La course automobile du moment est tout aussi réussie sur ST que sur Amiga. L'animation est impeccable et la jouabilité est toujours aussi bonne, ce qui fait de ce jeu un jeu de la saison. Si vous aimez les courses automobiles, voici LA référence en la matière, surtout sur ST où Indianapolis 500 n'est pas présent.

**IT CAME FROM THE DESERT (CINEMAWARE/PC)**

Toujours aussi bon, aussi prenant et original, It Came From The Desert est bien sûr un jeu fabuleux sur PC, comme tous les CinemaWare sortis à ce jour! Pour les fans de séries B et autres Mondes-Merveilles.

**BUCK ROGERS (SSI/Amiga)**

Ce premier jeu de la série Buck Rogers, dans le même genre que Pool Of Radiance et les autres, est excellent. Tout d'abord, le thème science-fiction change un peu des dragons et des royaumes oubliés, mais il apporte surtout un système de combat de vaisseaux en plus, donnant au jeu un côté wargame que n'avaient pas les jeux de la série AD&D.

**HARPOON (PSSI/Amiga)**

Harpoon est assurément l'un des meilleurs jeux de stratégie de cette année. Il est très complet, très détaillé, peut-être un peu difficile d'accès, ne serait-ce que par sa documentation, mais ceux qui auront le courage de s'y lancer découvriront un jeu DÉMENT.

**POWERMONGER (ELECTRONIC ARTS/ST)**

Sans aucun doute LE jeu de cette fin d'année! Le nouveau jeu des auteurs de Populous est plus onctueux, stratégique, et il est encore plus beau, encore plus réaliste. On prend plaisir à voir des mondes entiers vivants, avec leurs habitants, se déplacer et agir "intelligemment". La version ST est aussi bonne que la version Amiga. No razor pas LE jeu de Noël!

**CHUCK YEAGER'S ADVANCED FLIGHT TRAINER 2.0 (ELECTRONIC ARTS/ST)**

Ce simulateur de vol, qui nous avait conquis sur PC, est vraiment décevant sur ST, en raison principalement d'une manœuvrabilité déplorable. L'animation est loin d'être fluide, ce qui rend le jeu difficile à maîtriser... à bout de souffle au départ, il devient vite très fatiguant.

**PACK PSI (INFOGRAMS/PSI)**

Le pack PSI comprend Welltris, Tintin sur la Lune, Orkshien, Chess et Sim City. De correspondants très variés (principalement tous les types de jeux sont présents), de pack qui design très original permet à tout nouvel utilisateur de PSI de s'amuser au jeu à bas prix. Une seule condition, disposer d'un meuble de Ram! Ça coûte 1000 francs!

**LA COMPLI'ACTION NRU (INFOGRAMS/Amiga/PC/ST)**

La compilation propose cinq logiciels pour environ le prix d'un 299 francs. Il s'agit de Tintin sur la Lune, Fine & Forget, Hostages, North & South et Tarnage Queen. En fait et pour être plus juste, la compilation propose trois logiciels pour un prix d'un, deux d'autres nous n'en valent pas la peine! Malgré cela, l'opération reste intéressante si compte un jeu cadeau pour les Vies.

**LES STARTINGBLOCKS (INFOGRAMS/Amiga/Mac/PC/ST)**

Dévolement Intégralogue compile à leur de bras et nous propose quatre formules de packs contenant chacun deux logiciels. Le premier, startingblock rouge, est composé de Murder in Spades, Tintin sur la Lune et The Lord of the Rings. Amiga, PC et compatibles.

Le deuxième, startingblock bleu, renferme Welltris, North & South et Full Metal Pénale pour ST, Amiga, PC et compatibles. Le troisième, startingblock jaune propose Sim City, Sim City & Terrain Editor et le quatrième et dernier est le startingblock vert comprenant Sim City, Sim City Terrain Editor et Welltris pour Mac Plus et autres modèles. Le prix est le même pour tous, soit 450 francs.

**Un orchestre au bout des doigts!****STE Melody Maker**

**STE Melody Maker transforme votre Atari STE en un système musical complet. Ecoutez-le, vous n'en croirez pas vos oreilles!**

Système autonome de création musicale, STE Melody Maker vous permet de créer facilement une mélodie et son accompagnement, et de l'orchestrer en choisissant les instruments, le rythme et le style musical.

STE Melody Maker possède sa propre boîte à rythmes programmable, et peut être connecté à des claviers ou des expandeurs MIDI.

STE Melody Maker vous offre un fabuleux univers musical, 12 instruments différents (Piano, Basse, Trompette, etc.), 16 styles d'accompagnement (Disco, Reggae, Valse, etc.), 11 sons de percussion, 5 voix simultanées, une table de mixage, une boîte à rythmes complète, programmable en temps réel, avec un éditeur de séquences et de morceaux, ainsi

qu'une implémentation MIDI, avec enregistrement en temps réel et adressage d'expansions. Sortez sonore sur le haut-parleur de votre machine ou sur votre chaîne stéréo.

STE Melody Maker, le logiciel de création musicale pour Atari STE monochrome ou couleur. STE Melody Maker existe aussi en version cartouche pour Atari ST/+. FM Melody Maker.

**Upgrade**  
ESTIMAP

30 rue Corot 73002 Paris Tél. 04 44 15 88 Fax. 04 44 90 96



LA  
SUPER  
FAMICOM  
CA Y EST!



Depuis notre dernier article sur le Super Famicom, console 16-bits de Nintendo, de nombreuses précisions nous sont parvenues, sur le machine tout d'abord, puis sur les jeux destinés à sortir très vite. De surcroît, nous avons enfin pu le voir et le tester, toujours chez nos amis d'Ultima Games, et en exclusivité, où elle devrait être en vente actuellement, s'ils ont réglés leurs problèmes de différencement.

Comme prévu, la Super Famicom est bien la plus puissante des consoles 16-bits, largement devant la Megadrive de Sega et le PC Engine de Nec (encore une fois, seule la Supergrafx, toujours de chez Nec, semble lui tenir tête).

de cet effet, les cartes de la série 286 sont compatibles avec le BIOS de la NIS (le Nintendo e-bit), ce qui doit favoriser certaines cartes 6 bits sur la Super Famicom. Au niveau de l'image, le palpitin est de 32768 couleurs, et il est possible d'afficher 128. 256 ou 2046 couleurs simultanément en fonction du mode graphique. Les diverses résolutions vont de 256 x 224 à 512 x 448. Concernant cet dernier, un problème demeure : il n'est pas d'usage impossible d'adapter correctement ce mode sur une télé standard, trop distancée pour cette dernière.

Enfin, la Super Famicom dispose d'un système d'attente d'une image légèrement plus longue que celle d'une image standard, ce qui permet d'obtenir une image plus nette, sans être déformée. De toute façon, avec un câble RGB, la Super Famicom peut se brancher sur n'importe quel moniteur d'ordinateur... d'ailleurs, par le même problème.

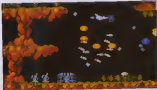
CD-ROM, un chip DAB est présent pour la synthèse PCM plus un DSP (analyseur de signal) capable à 40 Mips. Le résultat est une qualité équivalente à celle d'un compact disc. De plus, le DSP autorise toutes sortes d'effets sonores, ainsi que la digitalisation de voix humaine. A noter le nécessaire d'un équipement spécial pour lire les données stockées sur un chipé compact disc. Les autres n'ont pas en tête, le 108 d'entre eux de tailles diverses (de 6 à 8 64 x 64) peuvent toutefois sans aucun investissement de filon. Aux niveaux des connecteurs, le console est bien fournie puisqu'il sera possible y brancher, en plus du câble RGB, les divers périphériques de la gamme DAB-CDROM incluant des cartes d'interface pour les matériels informatiques. L'encodage présent en 16 bits d'audio, et peut-être même un dernier d'un lecteur de disquettes. Dans ce cas, le Super Famicom deviendrait un adresseur idéal à port fermé.

L'effervescence qui règne autour de cette machine est bien réelle, pour preuve le nombre de compagnies japonaises, d'un côté, et américaines, de l'autre, qui ont obtenu la licence d'un CD-ROM. Parmi les premiers à se lancer, on trouve Virgin Mastermedia, qui a déjà produit des jeux sur CD-ROM, et, dans la catégorie des japonais, Capcom.

Société À la fin novembre au Japon, la Super Famicom dispose

du d'un petit théâtre comprenant Super Mario 4 (issu dans ce numéro), F-Zero le jeu de course spatial futuriste en 3D et aux arènes ultrarapides, Final Club (ou Pinwheel) un simulateur de jeu parti parti des spécialités de la machine (jeu et réaction) dans lequel vous pouvez à votre tour commander d'un petit robot à l'écran de l'écran en jeu. Telle est aussi la version de Bomberman pour l'arcade, Clu, Oil pour le jeu de rôle, Populous et Sim City pour le simulateur, et Drunken pour le jeu de rôle. A noter que certaines compagnies possèdent diverses licences pour l'adaptation de nombreux produits, Capcom par exemple a signé avec Walt Disney.

Si vous désirez vous le premier jeu de suite, une seule adresse (et toujours la même) : la vidéo de l'éditeur, 10 Avenue A Paris et quelques autres dans les villes de France, ou vous pouvez l'acquiescer au club RG de chez Nintendo, l'éditeur officiel, les jeux "Legend" et Super Mario 4 pour 3490 francs.



**SUPER QUIZZ !**  
UN MAGNETOSCOPE A GAGNER TOUTS LES MOIS

# MESSICO

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

CONSOLE	EXT. MEMOIRE 512K AMIGA	590
	EXT. MEMOIRE 512K-HORLOGE AMIGA	590
	DELUXE PAINT NT	479

NOUS VOUS RENDONS LES ORDINATEURS VERSIONS

**BON DE COMMANDE EXPRESS** à retourner

GAGNEZ DU TEMPS ! Commandez par ☎ 93.51.61.30 - 93.9

SAGA - 5175	
COMPLÈTE SAGA 5 5075	140
COMPLÈTE SAGA - PIRELLI	150
CONTINENTAL 5100 SAGA	160
PIRELLI SAGA	165

[illegible][illegible][illegible][illegible][illegible]

QUESTUR 2000	99
QUESTUR 2000	100
QUESTUR 2000	101
QUESTUR 2000	102
QUESTUR 2000	103
QUESTUR 2000	104
QUESTUR 2000	105
QUESTUR 2000	106
QUESTUR 2000	107
QUESTUR 2000	108
QUESTUR 2000	109
QUESTUR 2000	110
QUESTUR 2000	111
QUESTUR 2000	112
QUESTUR 2000	113
QUESTUR 2000	114
QUESTUR 2000	115
QUESTUR 2000	116
QUESTUR 2000	117
QUESTUR 2000	118
QUESTUR 2000	119
QUESTUR 2000	120
QUESTUR 2000	121
QUESTUR 2000	122
QUESTUR 2000	123
QUESTUR 2000	124
QUESTUR 2000	125
QUESTUR 2000	126
QUESTUR 2000	127
QUESTUR 2000	128
QUESTUR 2000	129
QUESTUR 2000	130
QUESTUR 2000	131
QUESTUR 2000	132
QUESTUR 2000	133
QUESTUR 2000	134
QUESTUR 2000	135
QUESTUR 2000	136
QUESTUR 2000	137
QUESTUR 2000	138
QUESTUR 2000	139
QUESTUR 2000	140
QUESTUR 2000	141
QUESTUR 2000	142
QUESTUR 2000	143
QUESTUR 2000	144
QUESTUR 2000	145
QUESTUR 2000	146
QUESTUR 2000	147
QUESTUR 2000	148
QUESTUR 2000	149
QUESTUR 2000	150
QUESTUR 2000	151
QUESTUR 2000	152
QUESTUR 2000	153
QUESTUR 2000	154
QUESTUR 2000	155
QUESTUR 2000	156
QUESTUR 2000	157
QUESTUR 2000	158
QUESTUR 2000	159
QUESTUR 2000	160
QUESTUR 2000	161
QUESTUR 2000	162
QUESTUR 2000	163
QUESTUR 2000	164
QUESTUR 2000	165
QUESTUR 2000	166
QUESTUR 2000	167
QUESTUR 2000	168
QUESTUR 2000	169
QUESTUR 2000	170
QUESTUR 2000	171
QUESTUR 2000	172
QUESTUR 2000	173
QUESTUR 2000	174
QUESTUR 2000	175
QUESTUR 2000	176
QUESTUR 2000	177
QUESTUR 2000	178
QUESTUR 2000	179
QUESTUR 2000	180
QUESTUR 2000	181
QUESTUR 2000	182
QUESTUR 2000	183
QUESTUR 2000	184
QUESTUR 2000	185
QUESTUR 2000	186
QUESTUR 2000	187
QUESTUR 2000	188
QUESTUR 2000	189
QUESTUR 2000	190
QUESTUR 2000	191
QUESTUR 2000	192
QUESTUR 2000	193
QUESTUR 2000	194
QUESTUR 2000	195
QUESTUR 2000	196
QUESTUR 2000	197
QUESTUR 2000	198
QUESTUR 2000	199
QUESTUR 2000	200

Ref.	TQ	Z
3' C9	175 F	21
3' 1/2 DFD	58 F	12
3' 1/4 DFD	58 F	10

<sup>2</sup> *Displacement coefficient*

**SUPER**

**DISQUETTE NETTOY**

**DISQUETTE NETTOY**

**JESSICO - B.P. 893 - 060**

**PAR MAILLE INDI CODE JESSICO - OUVRE 7**

## CONSOLE INSTRUMENTS 4000 875 F

## CONTACT: 800-850-0000

[illegible]**AFFAIRES FANTASTIQUES**

EX-ARMORING 5/12IN AMFGA	990
EX-ARMORING 5/12IN-HORLOGE AMFGA	990
DRILLING PAINT NT	478

BON DE COMMANDE **EXPRESS** à retourner à

GAGNEZ DU TEMPS / Commencez par ☎ 93.51.61.30 - 93.97.22.00

[illegible]

JESSICO - B.P. 693 - 06012 NICE CEDEX

PAR MINTEL 3615 CODE JESSICO - OUVERT 7 JOURS SUR 7 - de 9 h à 20 h

☐ Je joins un chèque ou mandat-lettre  
☐ Je paie à réception au facteur

**GAZANTIE 1 AN  
SUR LES LOGICIELS**


 文部科学省  
 文部科学省 文部科学政策局 文部科学政策課

NAME \_\_\_\_\_ PRE NAME \_\_\_\_\_

VILLE \_\_\_\_\_ CODE POSTAL \_\_\_\_\_ LOCALISATION DES LIAISONS \_\_\_\_\_

**HOLLYWOOD STAR: ED JOSEPH GARNER**





# LA NEC Portable



La Turboexpress ou plus exactement le PC Engine GT, appelé comme vous le voulez, le nom changeant d'un pays, console portée de la société Nec, est enfin disponible en France, et plus particulièrement à Paris, toujours dans les trois branches boutiques Ubrin (rue de Turin et bel Vaire). Offrant des possibilités classiques, prise casque et câble de liaison pour jouer à deux, elle a tout de même la particularité de se transformer en récepteur TV (NTSC, attention) via un petit module se connectant sur le côté droit de la console. Mais ne vous laissez pas duper, ce module est quasi-introuvable en France, et la situation n'est pas prête de changer. En effet, l'importer en tant que récepteur TV heinhardt sa diffusion au niveau des douanes, puisqu'elle tomberait sous les quotas français envers les produits japonais.

De couleur sombre et assez petite (environ 15x la Gameboy) la Turboexpress se révèle être ergonomique et offre exactement le même chose qu'une Commodore, techniquement parlant bien sûr, hormis l'écran, l'autorité réglable en son. Et cet aspect est bien évidemment la grande force, puisqu'elle est donc entièrement compatible avec la totalité de la logique Nec.

Voulant vérifier cet argument de vente, nous avons donc essayé une multitude de jeux et vous livrons nos impressions sur le produit. Première remarque, l'écran LCD couleur rétro-éclairé est de dimension vraiment délicate et la lisibilité concernant quelques jeux s'en ressent. En revanche, la qualité de ce dernier est impeccable et surpasse tout ceux existant à l'heure actuelle, c'est-à-dire celui de la Lynx d'Atari et de la Gamegear de Sega.

Après quelques heures de jeu (et beaucoup de piles...), il est d'ailleurs regrettable qu'elle ne soit pas livrée avec l'adaptateur secteur, à priori attendu à peine une heure de jeu, il faut bien avouer que le résultat est décevant. Tous les logiciels essayés fonctionnent bien évidemment, mais surtout le rendu visuel est exceptionnel, particulièrement visuel que sur un grand écran.

Toutefois, il faut déduire une réserve pour la majorité des jeux de la série. Si vous jouez à Gunhead, Super Star Soldier ou Cyber Core par exemple, la profusion de sprites à l'écran (ennemis et tré) rendent le jeu peu jouable. Il est en effet difficile de s'y retrouver et de voir venir les missiles adverses. Autre problème d'un autre type dont souffre la Turboexpress, le rétroéclairage prononcé de l'écran, sensible surtout sur World Court Tennis. Les lignes du terrain qui s'éclaircissent disparaissent très lentement.

Mais dans l'ensemble, la Turboexpress offre une excellente qualité de jeu et s'élève comme la Rolls des consoles portables, et ce dans tous les sens du terme puisque son prix est de 3490 francs avec un jeu, Super Star Soldier. Que voulez-vous, l'excellence ça se paie!

# The AMAZING SPIDER-MAN

THE AMAZING SPIDER-MAN WILL HAVE YOU CLIMBING UP THE WALL.

Pour les fans des traces de Spider-Man, la super héros du Comics Marvel dans une aventure d'été, voici une série Mary Jane des années 80.

Le Ranger à travers les héros les plus célèbres de la Marvel, qui ont été adaptés dans les films de Marvel.

Avec Spider-Man, la série de films de Marvel est la plus célèbre de la Marvel.

Le Ranger à travers les héros les plus célèbres de la Marvel, qui ont été adaptés dans les films de Marvel.

Le Ranger à travers les héros les plus célèbres de la Marvel, qui ont été adaptés dans les films de Marvel.

Le Ranger à travers les héros les plus célèbres de la Marvel, qui ont été adaptés dans les films de Marvel.

Le Ranger à travers les héros les plus célèbres de la Marvel, qui ont été adaptés dans les films de Marvel.

Le Ranger à travers les héros les plus célèbres de la Marvel, qui ont été adaptés dans les films de Marvel.

Le Ranger à travers les héros les plus célèbres de la Marvel, qui ont été adaptés dans les films de Marvel.

Le Ranger à travers les héros les plus célèbres de la Marvel, qui ont été adaptés dans les films de Marvel.

Le Ranger à travers les héros les plus célèbres de la Marvel, qui ont été adaptés dans les films de Marvel.

Le Ranger à travers les héros les plus célèbres de la Marvel, qui ont été adaptés dans les films de Marvel.

Le Ranger à travers les héros les plus célèbres de la Marvel, qui ont été adaptés dans les films de Marvel.

Le Ranger à travers les héros les plus célèbres de la Marvel, qui ont été adaptés dans les films de Marvel.



EMPIRE SOFTWARE Tel.: (1) 45 09 19 99



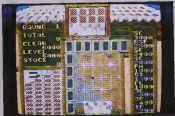
GRANADA X

[illegible]

710



## JOHN MADDEN AMERICAN FOOTBALL

[illegible]

N'hésitons pas à le dire, ...  
elle est tout simplement parfaite

"Cette machine d'arcade dans un boîtier de console est, de très loin, ce qui se fait de mieux dans le genre..."

TILT



"Mieux que la Neo Geo, j'y crois pas..."

JOYSTICK



IMPORTATEUR ET DISTRIBUTEUR  
**GUILLEMOT INTERNATIONAL**  
TEL : 09.08.90.99 FAX : 09.08.94.17 TELEY : 74067





### LEGEND OF DEKOBOKO

[illegible]

WHERE IN THE WORLD CARMEN  
SAN DIEGO



pas se répendre à une quelconque chose à tort ou à raison sur plusieurs années. Sous des alibis de jeu de détective, Carmen San Diego fait surtout appel à vos connaissances générales et à peu après une vague notion de psychologie. Vous êtes un détective chargé de suivre la trace au hasard d'un tueur d'innocents, et si possible d'arrêter le tueur. Vous avez donc à votre disposition un ordinateur qui analyse les données que vous entrez et vous ressort le lieu des suspects. Vous contreinterrogez pour enqûtre sur les lieux du crime, le pouvoir vous rendra donc tous les éléments de la ville pour lesquelles vous pouvez avoir différents renseignements. Vous pouvez aussi vous renseigner sur les personnes présentes dans des déclarations. Grâce à ces données, vous apprendrez peut-être un détail sur la physiognomie du suspect que vous transmettez alors à votre ordinateur, ou au moins sur la prochaine destination de la personne que vous recherchez. Si vous êtes un peu patient, vous pouvez aussi vous renseigner sur les personnes que vous avez embarqué pour une ville du pays de votre choix. En interrogeant de nouveaux témoins, vous saurez tout de suite si vous êtes sur le bon chemin. À l'issue de l'interrogatoire, vous ne tarderez pas à découvrir le tueur et le suspect et vous pourrez alors vous en débarrasser. Vous pouvez aussi aller à la penderie et sans arrêtation. Mais ne prenez pas garde que vous avez un rôle pour capturer le voleur et passé ce rôle, d'autres l'arrêteront à votre place. Si vous avez menti votre mission à bien, vous aurez aussi le privilège de partir d'un état. Après cette première partie, vous attendrez un peu avant de recommencer.

Comme San Diego est le genre de jeu qui mène au jeu console Nao, tout particulièrement sur CD-Rom. C'est un jeu intelligent qui vous permet de tester vos connaissances, et aide de vous rappeler que le police japonais est en Chine et que les Mayas vivaient au Mexique. De plus, le jeu est au choix en anglais ou en japonais ce qui n'est pas un mal !

A chaque fois que vous arrivez dans un pays, vous avez droit à un petit "historique" de celui-ci et à l'indication du nombre d'habitants. A la fin, je dirais presque que ça jou à deux est un jeu éducatif... Mais si c'est le cas, pourquoi ne sont-ils pas tous éduqués, cela ?

En un mot comme en cent, ce jeu est super, et sative  
automatiquement votre porte la où vous l'installez. Que demandez  
de plus?

## SODIPENG PC ENGINE



COKE GRAFEX + 1 MEU  
1290 Pm

CD ROM + CORE GRAPH + 1 DISC  
\$990.00



PC ENGINE GT 1.100  
2800 Cms<sup>2</sup>









## BATTLE PING PONG

Une simulation sportive ayant pour thème le tennis de table paraissant afféché, surtout après la réussite incontestable de son aîné Tennis. Il n'en est hélas rien. Battle Ping Pong est un jeu ennuyeux, qui ne restitue pas grand-chose des sensations de ce sport pourtant riche en émotions et spectaculaire. La vue du jeu est en perspective, mais la visibilité selon l'écran du ping-pong que vous incarnez n'est bien entendu nulle. La visibilité de la table, seule la raquette est visible. Il est possible de choisir son adversaire parmi les nations qui dominent les compétitions internationales, les Suds (représentés par une blanchette, et courus) sont les plus redoutables. Mais c'est la probité qui le rend si en cause, car il est pratiquement impossible de prendre un bras ample pour débord l'adversaire. Le jeu se borne donc à une série d'échanges interminables, qui verra la victoire du plus régulier. Un jeu somme toute assez lassant, qui ne permet pas beaucoup de coups. Le meilleur moment est le mini jeu du japonais vestimentaire, façon dessin animé.

2/10

## AMIDA

Il s'agit là d'un jeu de grimpette à l'envers, si vous voyez ce que je veux dire. Le but est de faire descendre le personnage paléolithique (NDLR. Didier) vers sa maisonnette tout en le préservant des lilles de mort qui parsèment son chemin. Au début de chaque tableau nous avons une sélection pour une des trois issues que s'offre à lui, il a la désagréable habitude de tourner dès qu'un virage se présente, et il faut alors réajuster promptement pour placer un pont sous ses petons afin de le diriger dans la bonne direction. Un jeu qui cache de bons réflexes et un minimum de réflexion, avec une profusion de niveaux et une animation sympathique, on s'attache au personnage mignon et sautillant (Didier?), et si les débuts sont faciles après que l'on ait assimilé le mode de fonctionnement, la suite vous donnera du fil à retordre. Des codes sont prévus pour permettre de progresser sans avoir à tout recommencer. Un jeu attachant au point d'en devenir chéris, mais somme toute assez original et bien conçu.

6/10

## AFTER BURST

Un jeu de tir de plus? Non! Un vrai bon jeu d'aventure-aventure, avec un peu d'énigme et de problèmes à résoudre. After Burst comprend de nombreux niveaux, d'une complexité croissante bien entendu, sur lesquels il faut parfois "plancher" sur plusieurs parties pour en découvrir la solution. Vous jouez un personnage mi-homme mi-robot, qui peut sauter franchissant près de la moitié de l'écran et bien sûr tirer. Mais les choses se compliquent un peu car il ne suffit pas d'appuyer sur un bouton pour tout blesser. On dose la puissance en maintenant la pression sur le bouton B, et les positions "thrust" et "ball" servent à orienter le tir. On est alors dans les ténus ou paradoxes. La but de chaque tableau est la destruction de la ressource énergétique, symbolisée par un ballon. L'écueil à éviter est protégé par des robots, des sautoches volantes et des androïdes, mais le plus dur est de trouver l'unique chemin rendu praticable par la destruction de certaines parties de murs. Attention! L'effet accélération est parfois dangereux, car on peut se retrouver bloqué ou aplati par une paroi invisible. Il faut même pousser le vice et l'analyse jusqu'à ne pas oublier certains ennemis, car monter dessus s'avère être la seule solution pour accéder à la suite. A noter la possibilité de jouer l'un contre l'autre, et bien sûr des codes pour ne pas tout recommencer à chaque fois. Un jeu très prenant pour les longues soirées d'hiver.

9/10

# Une sélection Fnac de logiciels de jeux fascinants, fascinants, fascinants...



fnac

Des jeux fascinants, un choix fascinant (le plus grand catalogue de France) et la meilleure sélection de jeux sur consoles et ordinateurs...  
Demandez le guide au rayon logiciels.





## CADAVER : deuxième niveau

En arrivant au deuxième niveau, vous perdez toutes vos possessions, mis à part les sorts et les potions. Vous êtes au rez-de-chaussée du château Wulf, demeure du lord CAROLUS et de ses six capitaines. A ce niveau, il vous faut trouver six pierres de téléportations, une urne contenant les cendres d'un capitaine, et une émeraude pour passer au niveau suivant. A ce niveau, il existe beaucoup de bonus à récolter. Nous allons nous contenter de présenter une des solutions pour passer ce niveau, sans dévoiler toutes les astuces et toutes les pièces bonus. A vous de bosser un peu.

© Seite im Monat: [www.stillemarkt.de](http://www.stillemarkt.de)

Si l'on veut rapidement le RICE, on évite de partir avec le Saut (permanence) et on va le ramenant le plus près du (qui va, rythme) etc. Pour les leviers, il faut en un jour, jaune, vert, rouge, jaune. Les leviers sont en le (saut), la piste est ouverte etc. etc. etc. car la piste est ouverte.

En la 3.ª ET, para el montaje de la parte de mayor tamaño sobre la parte firme, utilizamos tres cables de 2 cm para formar una cadena. Movemos la plataforma y chocamos la cadena. Esto mueve la parte al medio de la parte.

# SPEEDBALL

2

**BRUTAL  
DELUXE**

SYSTEMS  
MANAGEMENT  
INC.

UBI SOFT

**SPEEDHALL 2 VOUS NE POURREZ PAS VOUS EN PASSER**





De l'ennemi, j'en ai deux des plus odieux. Le cauchemar à l'italienne, le cauchemar à l'espagnole, le cauchemar à l'allemande. Le cauchemar à l'italienne, le cauchemar à l'espagnole, le cauchemar à l'allemande. Le cauchemar à l'italienne, le cauchemar à l'espagnole, le cauchemar à l'allemande.

33) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

34) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

35) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

36) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

37) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

38) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

39) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

40) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

41) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

42) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

43) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

44) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

45) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

46) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

47) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

48) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

49) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

50) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

51) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

52) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

53) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

54) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

55) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

## FLATLINERS

### L'EXPÉRIENCE INTERDITE

Flatliners, c'est le nouveau film de Joel Schumacher, réalisateur remarqué par Cousins et Gershon Perles, mais c'est aussi un film produit par Michael Douglas, qui a déjà connu les succès à ce poste, avec Vol au-dessus d'un nid de coucou, Le Syndrome chinois, L'agonie d'Anna et d'autres.

Flatliners, c'est l'histoire d'élèves d'un Centre Hospitalier Universitaire qui, mené par Nelson Wright (Kiefer Sutherland), se donnent un à un une mort artificielle, en scrutant du chéneau de dessous dans les veines, et reviennent à la vie après les quelques minutes où ils sont physiologiquement morts. Leur but: découvrir enfin ce qui attend chacun de nous après ce moment inévitable où l'on passe de vie à trépas. Ils découvrent qu'il y a quelque chose après la mort, mais ce qui peut paraître à première vue magique se révèle peu à peu être un véritable cauchemar dans lequel Rachel Marcus (Julia Roberts), David Labrecque (Kevin Bacon), Joe Hurley (William Baldwin) et d'autres seront quelques peu impuissants.

Flatliners est d'abord un film d'atmosphère qui n'a rien d'un thriller, ne serait-ce que par ses décors et ses scénarios inquiétants, mais aussi par le sujet même. Cependant, le scénario drapé comme quelque peu sur la lin, pour plonger dans un puritanisme au goût désagréable. Quoi qu'il en soit, ne serait-ce que pour certains passages sympathiques, Flatliners, L'Expérience interdite, devrait connaître un certain succès.

Distribué par Columbia Tri-Star  
Sortie nationale: 9 Janvier 1991

56) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

57) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

58) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

59) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

60) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

61) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

62) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.

63) Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires. Vous êtes un homme d'affaires.



## NOUVEAUTE MICROIDS : 350

Mais tout  
tout faire disparaître en permettant les choses.  
La règle est simple. Essayez et entrez dans un univers  
aux combinaisons infinies dont vous ne pourrez plus sortir.

- Plus de 300 niveaux de jeu
- Des millions de bonus
- Des milliards de combinaisons

TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'église 94400 VITRY SEINE Tél. 01 81 81 80

## ABONNEZ-VOUS A GÉNÉRATION 4!

REFLEXION

• AMIGA 500 - 1000 - 2000 • ATARI ST - ATARI STE • IBM PC ET COMPATIBLES •

• CGA - EGA - VGA - CARTE AD LIB •

# SO REAL YOU CAN SMELL THE SMOKE

QUAND LA SIMULATION DEPASSE LE REEL...

PROGRAMME ET MANUEL EN FRANÇAIS

"ROMEO 25-101 NIRE 77- COMETE-RENDU DES OPERATIONS" - 8 TANKS 172- AVIONS EN DIRECTION DE L'EST- FIN DE LA COMMUNICATION."

Le Capitaine Sean Bannon tourne son regard vers la droite. L'ennemi ne pouvait être que dans cette direction, sur la colline, à une distance de 2200 mètres. Toutes les opérations d'entraînement et de préparation étaient maintenant terminées. L'Equipe Tankes allait enfin savoir... Je le voyais vraiment la chandelle...

Real Tankes a été conçu pour tester vos capacités stratégiques de commandement. Vous contrôlez 4 bataillons de chars qui vous pouvez voir évoluer sur un écran 3D.



Vous disposez d'une carte d'entraînement pour tester la performance de chaque véhicule d'un bataillon. Des informations confidentielles de votre stratégie vous sont divulguées pendant le jeu.



Aussi dans

Evénement sur écran 3D pour tester vos capacités de commandement. Vous contrôlez 4 bataillons de chars qui vous pouvez voir évoluer sur un écran 3D.



MI ABRAHAM'S TANK

MI ABRAHAM'S TANK

MI ABRAHAM'S TANK

MI ABRAHAM'S TANK

MI ABRAHAM'S TANK

MI ABRAHAM'S TANK

MI ABRAHAM'S TANK



DISTRIBUTION EXCLUSIVE par

TITUS

Real Tankes est une simulation hyper-réaliste de chars. Différents scénarios de guerre vous sont proposés. Contrôlez l'action de 4 unités de chars à l'aide d'une vue par cadrans permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.

Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges.

Mettez sur vos gardes... Défendez la colline 214 face aux attaques ennemies, protégez le Fossil Gap, puis prenez l'attaque dans la forêt.



Real Tankes est une simulation hyper-réaliste de chars. Différents scénarios de guerre vous sont proposés. Contrôlez l'action de 4 unités de chars à l'aide d'une vue par cadrans permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.

Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges.

Mettez sur vos gardes... Défendez la colline 214 face aux attaques ennemies, protégez le Fossil Gap, puis prenez l'attaque dans la forêt.

Real Tankes est une simulation hyper-réaliste de chars. Différents scénarios de guerre vous sont proposés. Contrôlez l'action de 4 unités de chars à l'aide d'une vue par cadrans permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.

Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges.

Mettez sur vos gardes... Défendez la colline 214 face aux attaques ennemies, protégez le Fossil Gap, puis prenez l'attaque dans la forêt.

Real Tankes est une simulation hyper-réaliste de chars. Différents scénarios de guerre vous sont proposés. Contrôlez l'action de 4 unités de chars à l'aide d'une vue par cadrans permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.

Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges.

Mettez sur vos gardes... Défendez la colline 214 face aux attaques ennemies, protégez le Fossil Gap, puis prenez l'attaque dans la forêt.

Real Tankes est une simulation hyper-réaliste de chars. Différents scénarios de guerre vous sont proposés. Contrôlez l'action de 4 unités de chars à l'aide d'une vue par cadrans permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.

Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges.

Mettez sur vos gardes... Défendez la colline 214 face aux attaques ennemies, protégez le Fossil Gap, puis prenez l'attaque dans la forêt.

Real Tankes est une simulation hyper-réaliste de chars. Différents scénarios de guerre vous sont proposés. Contrôlez l'action de 4 unités de chars à l'aide d'une vue par cadrans permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.

Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges.

Mettez sur vos gardes... Défendez la colline 214 face aux attaques ennemies, protégez le Fossil Gap, puis prenez l'attaque dans la forêt.

Real Tankes est une simulation hyper-réaliste de chars. Différents scénarios de guerre vous sont proposés. Contrôlez l'action de 4 unités de chars à l'aide d'une vue par cadrans permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.

Vous avancez sur un champ de bataille en 3D où les ennemis peuvent vous tendre de nombreux pièges.

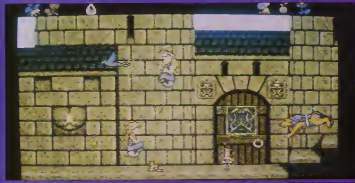
Mettez sur vos gardes... Défendez la colline 214 face aux attaques ennemies, protégez le Fossil Gap, puis prenez l'attaque dans la forêt.

Real Tankes est une simulation hyper-réaliste de chars. Différents scénarios de guerre vous sont proposés. Contrôlez l'action de 4 unités de chars à l'aide d'une vue par cadrans permettant de visualiser l'évolution de vos troupes.

EMPIRE SOFTWARE. Tel: (1) 45 29 10 90

# BATTLE ISLE

URI SOFT  
Janvier  
Amiga / PC / ST



## NOUVEAUTE MICROIDS : 50%

# Sliders

Suspense, stratégie, vitesse, violence !  
SLIDERS, un jeu de sport futuriste ultra-rapide, aux multiples rebondissements

- 1 ou 2 joueurs simultanés
- 1 ou 2 bornes
- 12 temps différents
- Un jeu au scrolling ultra-rapide



ATARI ST  
PC & COMPATIBLES

AMIGA  
AMSTRAD

TAPEZ 36 15 MICROIDS

73 rue de l'Industrie 94400 VITRY SUR SEINE TEL: 46 01 80 30



ACTION

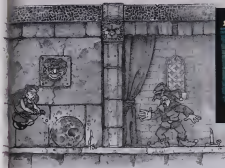
# LIGHTQUEST

Dernier volet de la saga Light Quest date Génération 4 ce mois-ci, avec l'étude du dernier personnage, la magicienne. Pour réviser, sachez que le logo jeu de ce jour de trois façons différentes, qui correspondront à trois approches distinctes, illustrées par le choix de trois personnages: guerrier, barbare et magicienne. En choisissant le premier, le joueur opte pour un jeu essentiellement axé sur l'arcade. En sélectionnant le deuxième, le joueur devra faire preuve d'imagination et d'astuce pour progresser. Enfin avec la magicienne, le joueur se retrouve dans un jeu dont l'accent est plus particulièrement porté sur l'aventure.

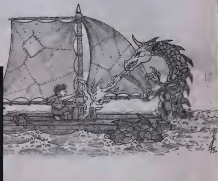
Pour ses déplacements, cette dernière se sert de sa boule de cristal, assise dessus à califourchon, elle utilise ses pouvoirs de lévitation. Pendant l'aventure, elle trouvera des objets dont certains pourront lui permettre d'accroître ce pouvoir, et de léviter ainsi plus ou moins près du sol. Pour se défendre, elle possède bien sûr d'autres sorts, essentiellement de deux types, oraison et transformation, mais aussi d'une autre magie, dans sa boule de cristal. Une fois à l'intérieur, elle devient invulnérable (attention à ne pas puiser trop d'énergie vitale).

En ce qui concerne les sorts de création, la magicienne peut à tout moment faire apparaître un bâton amadoué qui luit toutes les créatures qu'il touchera, le mouche du sommeil, un écor, un essaim d'abeilles tueuses, un nuage de poussière, une boule de feu brûlant tous les adversaires, ou encore une météore lumineuse qui dévastera l'ennemi. Au niveau des sorts de transformation, elle est également bien pourvue, et peut en un tour de main transformer une créature en lapin, en panthère

ou, en escargot, en oiseau-lynx, en souris ou en chat. Sans sûr, pour chacune de ces transformations, une animation spécifique est prévue. Enfin, dernier élément, comme pour les autres personnages, les sorts rouges ont pour but de remonter l'énergie vitale du maximum, et les portraits sont réglementaires, alors que les gros championnats et les fleurs rouges ont pour conséquence d'absorber cette énergie vitale. Encore plus de détails lors du test de Light Quest!



UNE SORT  
Janvier  
Amiga / PC / ST



NOUVEAUTE MICROIDS: 3600V



Bien sûr vous entre les sa motos pilotes par l'ordinateur ou un autre joueur pour le titre de champion du monde de vitesse 500 CC.

GRAND PRIX 500

ou 2 joueurs simultanés  
authentiques circuits du  
championnat du monde de vitesse 500 CC  
A. Entièrement en 3 D.

ATARI ST  
AMIGA  
PC & COMPATIBLES  
AMSTRAD

TAPEZ 36 15 MICROIDS

12, place de l'Europe 94400 VITRY SEINE: Tél. 46 81 80 03





## CYBERCON III

Cybercon 3, c'est déjà le nouveau jeu d'Assembly Line, les auteurs de E.M.U. et Vectors, qui travaillent véritablement comme des fous en ce moment.

C'est l'histoire d'avanture et de réflexion en 3D, qui propose une fois les robots d'un complexe un peu particulier, où se trouve le Cybercon 3. C'est là que l'un pousse des ordinateurs, cela qui combait les défenses de la Terre ennée, mais d'années en années, il a acquis une intelligence quasi-humaine, étant devenu récemment lui, il a détruit presque tous les humains sur Terre. Seule une poignée de robots est encore en vie, et ils vont tenter d'entraîner l'ordinateur dans le complexe où il se trouve, afin de le détruire.

Quand d'un jeu guérisseur, vous permettant de faire des bonds incroyables et de pousser des objets très lourds, vous êtes seul à l'assaut du complexe. Vous découvrez une question essentielle : pourquoi ne peut-on pas aller plus vite ? Pourquoi ne peut-on pas aller plus loin ? Pourquoi ne peut-on pas aller plus fort ? Il y a eu un moment où l'on pouvait aller plus vite, plus loin, plus fort, mais ça a été remplacé par quelque chose de bien plus terrifiant, qui a eu le don de nous rendre stupides.

Cependant il est en jeu mille milliards d'années (pour le réchauffement climatique), l'extinction d'espèces (pour la biodiversité), des milliards d'êtres humains (pour les déplacements sur des continents), les bombes à hydrogène (pour détruire, etc.). Le point fort du jeu est de présenter un complexe géométrique, et surtout un environnement interactif, grâce à une géométrie dynamique et à une programmation interactive. On peut aller plus vite, plus loin, plus fort, mais ça a été remplacé par quelque chose de bien plus terrifiant, qui a eu le don de nous rendre stupides.

On peut aller plus vite, plus loin, plus fort, mais ça a été remplacé par quelque chose de bien plus terrifiant, qui a eu le don de nous rendre stupides.

[illegible]

RETENUE À CREPUSCULE B.P.113 77400 LAGNY  
 NOM PRENOM  
 ADRESSE  
 VILLE CODE POSTAL  
 TITRES PRIX  
 TEL  
 MODE DE  
 PAIEMENT  
 COT  
 CHARGE BANQ  
 C CESSUSBOUS  
 RANG DE PORT  
 TOTAL AIR  
☐ DMICA ☐ PC ☐ BATARI



## TURRICAN 2

Turrican est de retour, et aussi surprenant que cela puisse sembler, les versions Amiga et ST qui nous avons pu voir de Turrican 2 laissent présager un jeu encore meilleur que le premier.

Je passe sur le scénario (quelque peu faible, puisqu'il vous fait affronter à nouveau Mogul, sur une autre planète, pour vous porter plus en détail du jeu).

Il est composé de nombreux niveaux, chacun étant particulièrement grand, c'est-à-dire presque 4 à 5 fois plus grand que ceux de Turrican. Comme ils ne sont pas isolés, et qu'il faudra souvent les explorer dans les moindres détails, cela veut dire qu'avant de connaître un niveau par cœur, il vous faudra bien des heures minutes avant d'en avoir exploré le total.

Autant dire qu'avec la montée level de niveaux, vous n'êtes pas au bout de Turrican 2 une heure après l'avoir acheté. C'est bien sûr le point fort du jeu, ce qui en fait un produit véritablement déjanté. Turrican va de mondes futuristes à des cavernes cachées en passant par des grottes sous-marines et l'espace.

CMé me, il y a des changements, avec de nouvelles armes, toujours impressionnantes, dont la mega-arme qui détruit tout à l'écran pendant près de 10 secondes. Mais ce qui frappe le plus, c'est la résolution encore plus soignée que celle de Turrican. Sur Amiga en 32 couleurs, ou sur ST en 16 couleurs, on a droit à des dégradés de couleur dans le fond, à un scrolling différentiel rapide, mais surtout à une animation du robot et des ennemis à couper la souffle. Le robot bouge vraiment magnifiquement, ne sent-il que lorsqu'il s'élève son bras et le fait tourner autour de lui. Dans la première Turrican, seul le rayon bougeait... Ici, le

RAINBOW ARTS  
Février  
Amiga / ST



Turrican bouge les bras en fonction!

Côté son, la version Amiga est également fabuleuse, et fait vraiment penser aux bruitages et musiques d'une machine d'arcade.

À noter qu'au dernier niveau, le Turrican se transforme en vaisseau, et l'on a droit à un shoot'em up très bien réalisé pour les ce second volet, que nous attendons impatiemment!



L'ENFER  
DE LA  
FORMULE 1  
Atari ST/STE  
Amiga

# VROOM

de Lankhor

Toutes les précisions sur les dates et les prix : 3615 LANKHOR



HEADLINE - PENDANX

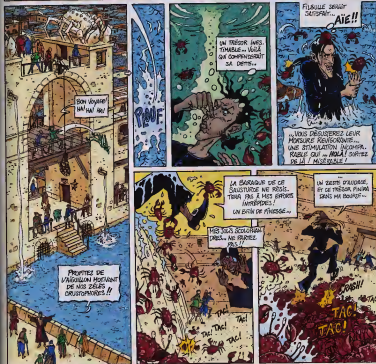
# DIABOLO

LE SOLENNEL

La Partie

Après avoir lamentablement échoué dans sa tentative de pillage du temple de Franch, Diavolo se retrouve fortuitement face à l'un de ses autres débiteurs de son maître, le sorcier Filafillo. C'est cette fois à un riche négociant en curiosités, Emul Sanstruce, que notre héros va devoir arracher l'argent. Mais le marchand n'est pas un civil, c'est un officier militaire. Il vit dans un baril de mitraille où se trouve un chat fabuleux, le diabolus, qui ne se laisse pas si facilement renverser...

**ZENITH**











## FANTASTIQUE

**A**u 18ème siècle, la littérature fantastique était à peu près inexistante. C'est pourtant en 1795 que Matthew Gregory Lewis, alors âgé de vingt ans, écrit *Le Moine*, un roman satirique qui fit scandale à l'époque et qui est encore considéré comme l'un des romans-phares de la littérature fantastique.

Aujourd'hui *Le Moine* est enfin adapté en bande dessinée par Goldman, dont le domaine habituel est le premier et qui réalise ici une œuvre forte qui ne fait aucune concession aux "lois" de la BD classique. En effet, chaque page, chaque image même, est un tableau qu'on ne se lase pas de regarder. Le Moine commence à Madrid, dans les grottes de

**C**abal, de Clive Barker. Ce film bénéficie aujourd'hui d'une adaptation en BD par Jim Baikie, John Grant et John Wagner, qui retravaillent parfaitement l'atmosphère sinistre et oppressante des romans de Clive Barker. Accusé de massacrer des familles entières de moines pour le moins horrible, Aaron Boone, jeune guitariste de rock, se rend à Madrid, la ville des monstres, pour déchaîner la justice des hommes. Tout par ces derniers



Clive Barker

Adaptation de Clive Barker et Jim Baikie

L'Éditions Albin &amp; Lili

100 pages, 1995, 19,95 €

**BD**

Les véritables

les humains, pay-

l'Inquisition où croquait frère Anthonio, accusé de sorcellerie. L'atmosphère envoi par Mathilde la vendeuse, Anthonio découvre avec elle des pleurs que l'église condamnait et que la morale réprouvait. Finalement de ses croyances, il abandonne la foi. Dans pour défriser les femmes, et pour posséder Anthonio, jeune fille de la haute bourgeoisie madrilène, cet être à utiliser tous les moyens, tous les stratagèmes. Goldman a réussi à réaliser une adaptation magnifique de l'œuvre de Lewis, où l'atmosphère satirique et monstrueuse et effrayante de ce monde espagnol est remarquablement bien rendue par des images dont la force est peu commune. Si vous ne devez lire qu'une seule BD cette année, que ce soit celle-ci.

SQUAD 28

Général BARRACLOUGH



USA

## RAN CORVO VOUS PARLE !

Série épique LE RETOUR

RAN CORVO: Revenons à notre sujet. Récapitulons

nos débuts dans le milieu d'agent secret.

RAN CORVO: Eh bien, à la suite d'une déception amoureuse avec un de mes camarades de collège technique, Sullivan S. pour ne pas le nommer, qui avait été recruté pour ses talents physiques par Helmer Chapp, chef suprême des forces du MIP, je décide de lui contester le pas dans cette belle carrière et tout avec magnificence. J'ai pu m'exprimer dans sa pleine mesure. Malheureusement, j'ai perdu dans les combats et terminé ma filiation à la cave, au fond du stand de tir des agents bourgeois, et c'est là que je découvre ma vocation.

RC: Vous avez dû subir un entraînement rigoureux?

RC: Je ne le vous cache pas... La tâche de chef aussi était plutôt violente. Mais je ne recule devant aucun sacrifice lorsqu'il s'agit de faire triompher la justice! Déjà tout enfant, je manifestais des dons exceptionnels pour le métier de recruteur de stars, et à la chose aux formules, j'excelle dans le maniement du portefeuille à l'ingénierie.

CHEPARK: Huh!

RC: Pouvez-vous nous éclairer quant à l'origine de ce bel animal vert qui vous suit partout?

RC: Euh... Il s'agit d'un orphelin de l'espace, le dernier de son espèce. Mon bon cœur m'a fait le prendre sous l'aile et l'habiller comme je se sent. Cette petite bête s'est attachée à moi.

RC: Et es grand tas de muscled juste à côté de vous?

RC: Huh? Je ne vois pas de quoi vous voulez parler.

HOPPY HARMSTRONG: Mais, chef... C'est de moi qu'il s'agit! Hepp, votre fidèle assistant.

RC: Hepp! Ça va bien s'ag! Tu es mort, enfin! Va donc jouer avec une clé à molette ou un paquet de bonbons, cela l'occupera!

RC: Votre expérience mystique auprès des races extraterrestres doit avoir été tout particulièrement intéressante!

RC: Corvus. La philosophie innée des poèmes de terre de l'espace est infiniment passionnante.

SULFURA SOKOLOV: Chef! Fa crise de fièvre pipi!

RC: Pas inattendu, Sullivan! Anthonio que nous soyons seuls!

RC: Votre cerveau surprenait à certainement inauguré un moyen audacieux d'insister la crise d'une manière définitive et portait à la folie!

RC: En effet. Vous des perspectives. L'histoire en ce mo-

ment même un plan général qui vous laissez passer et se permettre de son succès. Son but ultime

est non seulement l'entraînement de la méchanceté gratuite sans toutes ses formes, mais encore l'entraînement d'un rigueur de ligne et d'abandon d'occupation une place de tout premier plan, à se voir en deux pas davantage pour l'entraîner.

RC: Cela vaut mieux en effet. Une autre facette de votre immense travail est votre maîtrise absolue du dessin.

RC: Oui, je suis un véritable conditionnement, pour ainsi dire. Ce don prodigieux m'a déjà permis de faire face aux situations les plus délicates et d'échapper à d'innombrables menaces, comme par exemple mon perception de la lecture de l'époque.

RC: Vous en-est-il déjà arrivé d'échapper à la course d'une de vos missions?

RC: Je ne comprends pas la question.

RC: Autre chose. On dit souvent que vous nourrissez une violente passion onirique pour votre sculpture assistante, Sullivan Sokolov.

RC: C'est presque. On vous a mal renseigné.

RC: Seriez-vous schizophrène?

RC: Qu'en parle?

— CLOWN—  
BARNEY BLACK: Chef! Ça y est! J'ai développé l'accessoirisme grâce à ma troupe à succès!

RC: Ne me donnez pas, fidèle assistant! Je réponds aux questions de ce sympathique pyromane.

RC: Merci. Je disais donc...

RC: Anthonio! Ça va qui portait!

RC: Très juste! Pourrait-on, mon jeune ami!

BARNEY BLACK: Chef! Nous arrivons au troisième épisode!

RC: Eh bien, il va nous falloir abréger cette polémique conversation! Merci Monsieur Corvus. Je crains que votre immense talent à dessin de manière indolente dans cette interview.

RC: C'est grâce à votre maîtrise du journalisme, mon jeune ami. Mais j'espère qu'une fois de plus, j'ai été très bon Espagnol que tous ces jeunes lecteurs enthousiastes dans mon bel album, en qui j'ai de moi un peu d'inspiration autant qu'un incomparable bénéficiaire de l'inspiration.

RAN CORVO - Le Maître de l'Impossible. Un bel album de bande dessinée aux Éditions Zodia.



**P**as de preuves, pas de TVA, pas d'émendes/C'est la devise de Richelieu et Braguet, deux petits truands de Bigoulas-sur-Mer, petite station balnéaire de la Côte d'Azur, nichée entre Cannes et Le Grail Morine. Valeurs de "chans de base", trafiquant tout et (surtout) n'importe quoi, leurs affaires marchent plutôt bien jusqu'à ce qu'il y ait un échec à l'essai et à l'essai, deux spécialistes de l'initiative entrepreneuriale qui débloquent au sein du gang après d'un camion rempli d'armes sans valeur, qu'il va bien falloir fourguer. Ce qui, dans un trou perdu comme Bigoulas-sur-Mer est loin d'être une tâche aisée. Les investisseurs déçus de ces derniers sont comblés par Jean et Harry dans *Retour de Manivelle*, le dernier né des éditions Rack-haus, préfacé



Genre humour  
Folies Rackhaus

par Götter (l'auteur du po 1). Foncez-vous immortel, glaque et drôle, cette histoire pourrait presque être vraie si, comme il est prévu dans l'album, elle n'était faite avec tous de l'imagination des auteurs.

Rackhaus est l'un de nos éditeurs fétiches. En pour cause, ils s'acharment à sortir nous après nous des albums originaux, drôles, acides, pas chers, inventifs. Bref excellents !

Jean et Harry, auteurs de *Retour de Manivelle*, la dernière œuvre de chez Rackhaus viennent de passer à la

réédition et nous ne nous en soucions pas moins. En effet des images sympathiques encore au tricot, mais il nous a été impossible de les retrouver, quasi à la connerie, être cherché toujours son chat que des milliers ont dû le laisser. Tous les détails de l'histoire.

Génération 4: Jean, Harry, vous savez chez Rackhaus Production votre premier album *Retour de Manivelle*. Il y est question de truands, de truands, d'armes et de confessions, mais nulle part de cowboys ni d'Indiens, ni même de Zombis. Pourquoi ?

Jean: La tension fut grande, mais j'ai réussi. Bigoulas-sur-Mer, ville portuaire française, est plus connue pour ses hauts, va fêter de la mer et son nouveau camping, que pour ses canots, ses îles de béton et ses hommes habillés en jeans de blues.

Gené: Vos personnages baignent dans un univers contemporain qui certains, qui ne ressemblent devant nous, qualifient facilement "zone".

Comment expliquez-vous que Götter, auteur de la préface, se soit compromis dans cette affaire louche ?

Harry: Richard G. a voulu associer son nom à la réussite exemplaire de notre album. Il propose par la même son opportunisme. À ce propos, nous lui rappelons que nous attendons toujours notre album de 400 francs.

Gené: *Retour de Manivelle* présente sous une facette trépassée, votre rétro, cancanisme, la presse régionale et les radios FM vacancières. Soient-ce un règlement de compte ?

Jean & Harry: Nos rapports avec la presse sont excellents (mieux). Ces pages-issues de journalistes à qui on est obligés de faire des cadeaux font beaucoup pour notre promotion. Y compris la presse régionale. Nous les apprécions à leur juste valeur (qui oscille entre 5 P et 6,50) et bien loin de nous, l'idée de nous en moquer.

Gené: Des projets ?

Harry: Vendre un maximum d'albums, et devenir célèbres à Bigoulas-sur-Mer.



ALBUM DU MOIS



base sur des faits réels sous de l'imagination des auteurs.

## HUMOUR

**G**réf Darrow est, en vrac, un fan de James Ellroy, de Chester Himes, de Sam Rainsi, de Jacques Tati, de Tex Avery, de King Kong (le vrai, en noir et blanc), il a détesté *Nikita* et *Métal hurlant* (le film), il est obsédé par *Avant recherche* et *Sacré soir*, il aime les dessins animés de Don Bluth mais pas le personnage puritan et ses scénarios gais-gaun (on lui demande de nous excuser s'il se fâche avec des gens, et c'est surtout un grand



amateur de BD française, Mochbas en premier. Il est américain, habite en France et est très grand, il se peut donc que vous le reconnaissiez dans la rue grâce à notre photo! Accessoirement, il a fait des études de dessin académiques (au lieu de pomper le style de quelqu'un comme cela se fait), il a beaucoup travaillé pour le dessin animé et est le dessinateur époustouflant de *Hard boiled*, d'après le scénario de Frank Miller (qui n'est pas présent plus), un des hauts du dessin animé, et dont la suite nous est promise pour le printemps (c'est bon!)

Génération 4: Comment vous est venue l'idée de ce personnage ?

Grégoire Darrow: J'avais envie de faire une BD de ce type, dans le genre des films de Clint Eastwood, violente, de destruction, où l'on ne se pose pas trop de questions. Frank Miller a écrit le scénario, mais il m'a laissé le champ libre, contrairement à certains autres Moore dont les scénarios ressemblent à des annuaires téléphoniques. Pour ce qui est des contenus, j'ai choisi Claude Lévi (monon ces jours-ci, ce qui ne fait pas aller la BD plus vite).



est j'aurais adoré le travail qu'elle avait fait pour Arno. Je trouve d'ailleurs que les coloristes français sont des artistes, contrairement aux Américains qui ont tendance à bétifier. Je ne vais pas raconter le deuxième et dernier tome, sachez seulement qu'il y a plus d'action! Je ne m'ai pas encore fini, et il se pose qu'il y ait une suite, mais les héros qui est déjà dans la corde à la fin le sera! encore plus si ses aventures devaient continuer.

Gené: Une adaptation cinématographique ?

GD: Cela me plairait beaucoup, j'ai une idée derrière la tête, mais



Monteur Vache

c'est encore "top secret", comme toujours en cinéma. De toutes façons ça se fera aux États-Unis, car il n'y a pas de budget pour ce type de réalisation dans le cinéma français (il part Terribles avec Johnny Hallyday qui a fait un flop malgré toute la promotion). En ce qui concerne la BD, je travaille sur le projet le plus commercial de l'année 91 aux USA! Ce qui me mène aux États-Unis, c'est que les seuls BD qui marchent sont les histoires de super-héros. L'après-midi beaucoup plus la BD française, que je considère comme le meilleur du monde, et dans laquelle j'ai trouvé des modèles comme Mochbas, avant de me forger mon propre style. Ceci dit la BD fait des progrès aux États-Unis. Les dessins animés de destruction, où l'on ne se pose pas trop de questions, sont très populaires. Tex Avery le faisait très bien, il était aussi



## INTERVIEW

général est, à mon avis, fait pour réaliser les choses impossibles en cinéma, pas pour copier le réel. Tex Avery le faisait très bien, il était aussi une série des années 40 de Fleischer (*Betty Boop* et les autres) sur Superman qui est fantastique! Il y a de bonnes choses dans la série. Berlioz, mais ce qui se fait de mieux en ce moment est sans conteste *Les Simpson*, c'est une caricature de la famille américaine, avec le père dégoûtant qui se gratte le nez ou les fesses, et le fils qui est un vrai voyou.



Par Sid & Ti

**E**ssi Bilal, docteur en BD originaire de Yougoslavie dont les sources sont toutes de bon-soldiers, a trébuché sur et ne lui fait pas. Ses rêves sont révoltes chez les Humanoïdes, avec une agréable surprise pour les fans de Pierre de Chasse. Bilal et Christian ont "réinventé" ce chef-d'œuvre de 1983.

**Général : Comment vous est venue l'idée de cette version augmentée de Pierre de Chasse ?**

**Essi Bilal :** Tout simplement de l'actualité de cette fin de décennie 80 qui fut un peu perceptible sur le plan des événements à l'Est avec cette nuit définitive du communisme. La chute du Mur, Cernobyl, Vlasto Havel, cet élan chimérique politique et la fin d'un système politique et d'un système. Comme en plus Christian et moi venions de quitter l'équipe pour passer chez les Humanoïdes Associés, il fallait réinventer nos albums presque tous ignorés, mais pas seulement les réinventer.

Pour de chasse (qui devient un livre appartenant au passé, tant par l'histoire que par le fait qu'il soit des points de suspension que par la présentation).

J'ai pensé que, sans aucun risque de passer pour des opportunistes, on pouvait essayer de repenser et de faire le propos de Pierre de Chasse, qui est politique et historique dans le fond, mais traite aussi de personnages que nous avons connus dans la suite en 83. Ce sont des êtres de fiction, mais aussi des personnages emblématiques du système communiste. Christian d'État pas très chaud, mais nous par rapport à une sorte d'éthique, je lui ai soumis le principe d'alternance sur un texte, ce qui lui a plu.

puissent plus intéressés qu'une petite BD. Il a trouvé un titre, tout à fait dans l'esprit de Pierre de Chasse, mais il trouve, surtout de ses souvenirs. Et même temps en français le lecteur peut facilement identifier ces personnages aux événements qui ont eu lieu. C'est une façon pour moi de couper le cordon avec le pays de l'Est, et aussi de montrer un petit final à Pierre de Chasse.

**Général : Vous êtes optimiste en ce qui concerne la situation à l'Est ?**

**Essi Bilal :** Pas vraiment, c'est bien sûr le plus humain, mais cela me fait de poser des problèmes économiques. Il y a tout bien qu'en Pologne, déjà, les gens ont du mal à acheter qu'il faudra attendre. Longtemps avant que l'économie polonaise puisse leur rendre ce qu'ils attendent, d'où la fulgurante réussite d'un Trinité qui s'installe en plein milieu d'un monde et d'intervalle pour donner. C'est aussi, symboliquement d'un monde de maîtrise politique de la part de populations qui n'ont jamais eu l'occasion de voter et de rassembler politique, qui avaient simplement un mariage occidental derrière le Rideau de Fer. C'est un bel apprentissage. Il y a en plus les autres puissances internationales, qui font que les premiers échecs de se soulever vers d'autres horizons, pas forcément des plus sages. La situation n'est pas des plus réjouissantes.

**Général : D'autres projets en BD ?**

**Essi Bilal :** J'ai commencé la suite et la fin de la trilogie consacrée à *La force au moment, la femme pure*, et dont le troisième volet intitulé *Froid équilibre* sortira fin 1991. En fait je passe mon temps à mettre des points blancs. *Froid équilibre* représente le voyage que j'ai amorcé à la fin de *La femme pure*, c'est une façon de traverser le dos à l'Est en se dirigeant vers le sud, l'Afrique, une façon de quitter l'Europe. *Froid équilibre* sera pour la première fois aussi dans un autre contexte.

**Général : Qu'avez-vous retenu de l'expérience de Reader Palace Hôtel ?**

**Essi Bilal :** Beaucoup de choses sur le plan humain, et au niveau créatif. J'ai

appris beaucoup force un film. Je ne le regrette pas, je n'ai eu fait qu'une seule erreur, c'est en faire un deuxième pour mettre en application les conséquences que j'ai tirées de la première expérience. J'ai été si satisfait et en même temps frustré. C'est un film que je revoie à 90% mais qui me satisfait à 50%, j'ajoute un jour même un film à 75 ou 80%, mais je ne pourrais pas qu'on puisse réussir à 100%. C'est à commencer en lieu dans l'histoire du cinéma, mais j'ai été, soixante-dix ans, je pense qu'il faut continuer comme je l'ai fait, dans la bande dessinée et non se contenter d'un seul dessin, chaque expérience est capitale par la précédente.

**Général : Comment avez-vous trouvé des acteurs qui interprètent tant vos personnages de Bilal ?**

**Essi Bilal :** En fait, le but n'était pas de trouver les caricatures de mes personnages dessinés, je pense que l'acteur fut un peu vers le réalisateur d'un côté. L'un des aspects très agréables, ce que les acteurs, à la lecture du scénario, se sentent rendus compte que ce n'était pas un film comme les autres, ce n'était pas un film psychologique où l'adjectif, mais un rôle important, il n'y avait pas d'histoire d'amour, pas de relation réelle. C'est un film dur, froid, sérieux, sur des personnages emblématiques qui manquent de réelle chair humaine. Il ne faut qu'une accélération, on dit tout ça et j'ai eu un projet, une ambition de remonter pour moi avec les albums que j'ai dessinés. La rencontre s'est faite, à Reader Palace Hôtel, j'ai eu un moment où j'ai dit pas inspiré par mes albums. Pour ça c'était une demande, faire un pas vers moi, vers ce qui avait revivifié à la lecture de mes albums. Certains nous connaissent, d'autres les ont découverts, il y avait quand même entre eux et moi le dénominateur commun, ce qui était pas très gênant, mais c'était même, je dirais, plutôt stimulant et c'est la grande, le plus. L'exemple de Trinité, qui j'avais contacté et qui s'était installé comme acteur, il était que je lui trouve un look qui me convenait, c'était évidemment en tout cas pour moi, lui raser le crâne. Quand je lui ai proposé,



Essi Bilal



CHRISTIN-BILAL



CHRISTIN-BILAL

Rue des Vents à l'Expo "Transit" à la galerie *Bilal à Paris*, 14 avenue de la Bourdonnais, 75007 Paris.

et qu'il a dit que pour le film, il en avait déjà accepté l'ajout, il m'a même dit qu'il n'était depuis des années.

C'est tout de tels supports qui font que l'on se sent soulevé par un acteur, ce qui est bien lorsqu'il s'agit de quelque chose d'important. Pour Carole Bouquet, ce fut pas déçu, ce fut pas déçu, je la disais à un autre rôle. Elle connaissait mes albums et était très portante même pour un petit rôle. Elle avait envie elle aussi de se "détacher", de montrer son image de belle femme, insoumise, en fait, Chancel, que l'on retrouve juste après dans *Trop belle pour être de Bilal*. Pour elle aussi c'était passionnant de donner dans un registre à l'opposé de ce qu'on attendait. Vous ont eu envie de l'interpréter, et c'est un peu de jouer entre acteurs, bien sûr, mais ce n'est pas un film basé sur des scènes fortes entre les acteurs, ce qui est un peu une histoire, mais sur les rapports de ces personnages avec un personnage, avec un lieu, avec un décor, ce matériau. En ce qui concerne mon prochain film.

Je ne peux rien dire car le cinéma n'est pas un métier à court terme. J'ai écrit un scénario qui en principe sera monté par le même producteur que *Reader*, mais c'est le succès du film précédent qui détermine le prochain, c'est la loi du cinéma. Ce qui est avec Maurice Béthune ou pas, ce film devrait montrer dans le courant de l'année 91, mais je ne peux pas dire plus précis. En tout cas ce sera un film dans un registre accessible à *Reader*, je ne vais pas faire une comédie, une histoire sur un film de cape et d'épée, mais il y aura tout ce qu'il y a eu dans *Reader*, la savoir l'efficacité, une histoire d'amour, et une forte présence des acteurs par rapport aux décors. L'acteur prendra le dessus sur l'acteur.

**Général : Les acteurs qui ont aimé travailler avec vous sont-ils prêts pour recommencer l'expérience ?**

**Essi Bilal :** Je ne m'en fais pas pour les acteurs, le plus de ceux qui ont travaillé avec moi (je ne veux pas citer de noms) seraient prêts à recommencer, car cela s'est bien

passé. Ce fut un tournage agréable, un travail pas pour rien, avec des moments difficiles et des moments de bonheur, c'est évident, mais le problème n'est pas la, chaque film a ses propres lieux, et le casting est une affaire au scénario, au film et à la logique du réalisateur en scène. Je ne pense pas qu'il soit bon de reprendre systématiquement les acteurs avec lesquels on a travaillé, même si l'on peut en retrouver certains.

**Général : Que ce soit dans vos BD ou dans votre film, il y a toujours des personnages avec des traits marqués, personnels, en relief, comment avoir le rôle de vos personnages ?**

**Essi Bilal :** En général, on me dit que je ne fais pas mon âge, effectivement, dans le film. Travaillant à un visage volontairement dur par la lumière, mais je trouve Carole Bouquet très belle, comme ça elle n'est pas marquée, mais pas les cheveux du film.

C'est vrai que le sujet traitait de la chute dans *Pierre de Chasse* ou dans *Les phalanges de l'homme*, qui sont avant tout des histoires de vieillards, car le pouvoir leur appartenait, jusqu'à ces derniers mois. Je dessinais donc des vieillards. En plus

un vieillard est aussi, plus il a d'impact, plus il génère de charisme. La suite ce sont les personnages, la logique des scénarios et des sujets abordés qui ont été que j'ai dessiné à une certaine époque pas mal de gens marqués. Mais ce n'est pas le cas dans *La femme pure* ou *La force au moment*. Je dessine en général des visages forts, et j'aime leur qu'un visage porte des lignes, qu'il y ait des visages forts, de plus, j'en ai dessiné plus nombreux en graphisme que dans *Reader*, mais ce n'est pas le cas dans la BD, les lecteurs et les lecteurs m'ont beaucoup dit que j'ai peut-être dit que j'avais peut-être des traits qui me conviennent, une seule et même histoire, la suite des personnages, le premier des décors, même l'Est et le monde sont traités avec la même volonté de rapprochement. C'est peut-être ça qui crée un trouble, mais c'est ce que j'aime.



Essi Bilal



CHRISTIN-BILAL

par Olivier LOMBRIK

Grottoes to SD



CHRISTIN-BILAL

## LIVRES

**M**ichel Honaaker est un auteur fantastique français, natif d'un ouest rare. Ses oeuvres comptent déjà une trentaine de romans qui touchent tous à surnaturel, par les voies parfois déviantes de la SF et du thriller.

**Génération 4.** Que pensez-vous de la littérature SF/fantastique française?

**Michel Honaaker.** Pas grand-chose. Je lis très peu. Et quand ça m'arrive, pas forcément l'école de tout façon la SF ou le fantastique. Cela m'inspire trop. Jusqu'à en être piable. J'ai assez de mes conscriptions, merci.

INTERVIEW:

## MICHEL HONAKER

**Grand:** Quels sont vos domaines d'inspiration? **MH.** Tous sans limites. La musique classique, l'opéra, le cinéma américain - pas VHS, mais en vidéo, le cinéma français est génial, plus riche de spectacle et beaucoup d'écrits d'inspiration que les auteurs, lesquels peinent sur le dépeintement des scènes. Je voyage énormément. Je suis peut-être un peu trop un homme sans besoin de voir des gens. Je me fous de la météo.

**Grand:** Comment vous différenciez-vous?

**MH.** Mal. Non. En fait je suis un auteur d'inspiration. Je n'ai aucun bagage, aucune culture littéraire. Je fonctionne en feeling, c'est tout. Comme ces barres qui passent de plein sa, j'ai une sorte de cartouche de volée. **Grand:** Comment vous situez-vous dans le monde du fantastique?

**MH.** Quelque part entre Dracula et Minnie l'Eschénier.

**Grand:** Avez-vous un processus de création? Si oui, lequel?

**MH.** Je me lève à neuf heures, sale, pas rasé et en pyjama. Café fort, et je plonge. C'est beau, non?

**Grand:** La France-victime est un personnage souvent moteur dans le cycle du Commandeur. Pourquoi tant de haine? Bien?

**MH.** Si vous voulez me faire dire que plastiquement, je préfère le cadavre d'une femme à celui d'un mec, oui. À me rester encore quelques semaines sans. Mais de la haine? Oh vous avez raison ça? D'ailleurs, j'adore les femmes. Sur tout le monde.

**Grand:** Votre vision du monde, le sens de la vie?

**MH.** Vision du monde? Non. Sens de la vie? Néant. Je bats la religion, d'où ça elle vient. C'est la pire connerie créée par l'homme pour servir l'homme.

**Grand:** Qui est le Commandeur, d'où vient-il? **MH.** Le Commandeur est une sorte d'hybride, né

d'un père privé de l'ordre et d'une femme ordinaire. Il aspire à une humanité totale, peut-être utopique. Il pense en combattant les démons trouver sa propre rédemption.

Je crains que c'est soit ambiguïté que le nom successeur.

**Grand:** Son avenir prochain?

**MH.** Un grand nombre d'années. C'est une série de livres haine. J'ai

ce personnage dans la peau. Lui et moi, c'est une histoire qui termine à l'infini, quand l'âme n'a plus de sens. Je cherche à lire des histoires comme ça, avec un personnage dur et instable appelé à des actes sombres. N'en trouvant pas, je les écris. Le Commandeur est en fait de nombreux prototypes jusqu'à la forme finale.

**Grand:** D'autres perspectives co-écritures de ce cycle?

**MH.** Plusieurs tentent à venir en préparation. Un conte fantastique, un thriller, un grand format. J'aspire aussi avec l'occasion d'écrire un scénario. C'est une discipline que je respecte encore plus de scénarios.

**Grand:** Le fantastique, un genre mineur?

**MH.** Il est plus facile de pointer un Bernard-Louis Levy qu'un bouquin fantastique. On passe donc ses années les plus précieuses, on joue avec sa propre mort. SF adieu. Ce sont des genres difficiles, qui vous archivent un monde, le livrent sur la coupe. Pas le temps de remettre une plume en place et de se trouver bon.

**Grand:** Le cinéma fantastique, passion, déceptions, projets?

**MH.** Passion pour le cinéma fantastique d'horreur, style Hammer. Film, qui savait couvrir horreur et lyrisme sans une goutte de gelée de groseille. Aujourd'hui, exception faite de quelques scénarios à gros budget, les petites productions s'embourbent dans le gadget à la mode. Peu d'histoires, peu de rêve. Je ne parle même pas du cinéma fantastique français, j'en suis lassé, regardé l'air

inexistant. Je n'ai qu'une déception dans la vie. J'aurais voulu être chef d'orchestre.

**Grand:** Comment vous situez-vous par rapport à la SF?

**MH.** Je suis un auteur d'inspiration. Je n'ai aucun bagage, aucune culture littéraire. Je fonctionne en feeling, c'est tout. Comme ces barres qui passent de plein sa, j'ai une sorte de cartouche de volée.

**Grand:** Comment vous situez-vous dans le monde du fantastique?

**MH.** Quelque part entre Dracula et Minnie l'Eschénier.

**Grand:** Avez-vous un processus de création? Si oui, lequel?

**MH.** Je me lève à neuf heures, sale, pas rasé et en pyjama. Café fort, et je plonge. C'est beau, non?

**Grand:** La France-victime est un personnage souvent moteur dans le cycle du Commandeur. Pourquoi tant de haine? Bien?

**MH.** Si vous voulez me faire dire que plastiquement, je préfère le cadavre d'une femme à celui d'un mec, oui. À me rester encore quelques semaines sans. Mais de la haine? Oh vous avez raison ça? D'ailleurs, j'adore les femmes. Sur tout le monde.

**Grand:** Votre vision du monde, le sens de la vie?

**MH.** Vision du monde? Non. Sens de la vie? Néant. Je bats la religion, d'où ça elle vient. C'est la pire connerie créée par l'homme pour servir l'homme.

**Grand:** Qui est le Commandeur, d'où vient-il? **MH.** Le Commandeur est une sorte d'hybride, né

d'un père privé de l'ordre et d'une femme ordinaire. Il aspire à une humanité totale, peut-être utopique. Il pense en combattant les démons trouver sa propre rédemption.

Je crains que c'est soit ambiguïté que le nom successeur.

**Grand:** Son avenir prochain?

**MH.** Un grand nombre d'années. C'est une série de livres haine. J'ai

ce personnage dans la peau. Lui et moi, c'est une histoire qui termine à l'infini, quand l'âme n'a plus de sens. Je cherche à lire des histoires comme ça, avec un personnage dur et instable appelé à des actes sombres. N'en trouvant pas, je les écris. Le Commandeur est en fait de nombreux prototypes jusqu'à la forme finale.

**Grand:** D'autres perspectives co-écritures de ce cycle?

**MH.** Plusieurs tentent à venir en préparation. Un conte fantastique, un thriller, un grand format. J'aspire aussi avec l'occasion d'écrire un scénario. C'est une discipline que je respecte encore plus de scénarios.



Le Prisonnier par Michel Honaaker (Café DOPE)

Éditeur: Association France Noir Genre: Fantastique

## BONJOUR, CHEZ VOUS !

## LIVRES

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.



Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

Comme il est parfois utile de retrouver certains livres oubliés, je m'adresse pas à dire que le téléviseur, lorsqu'il n'est pas malade, peut être un merveilleux compagnon de lecture.

incompréhensibles, comme Howard ou E.R. Burroughs, elle n'a découvert le surnaturel qu'en 1988, coup de foudre dans la conséquence est cet ouvrage d'un genre nouveau. En effet, si l'existence même d'événements liés au surnaturel, les télévisions est à ce point boudée en tant que véhicule culturel et éducatif qu'il a fallu attendre l'année du bicentenaire pour voir arriver ce phénomène.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.

On assiste par exemple que cette heureuse initiative ne représente pas, à ce point, mais le personnage n'est pas de mise, en la sorte n'est pas seulement commercial, puisque le Prisonnier, chef d'œuvre télévisuel, a réouvert la réception par le Grand Prix de la science-fiction française (l'ensemble est). Un ouvrage mérité à une démarche originale, dont la suite consacrée à Chapeau melon et bottes de cuir nous fait attendre avec impatience les développements ultérieurs, déçus à d'autres séries-culte comme Des hommes d'acier, Les quatre cavaliers, Les chevaliers du Minut, l'apocalypse.





salé à la librairie Huitième Art, 5 rue Cochin, 75005 Paris. Les amateurs de la fameuse musique pourront quant à eux se régaler grâce à la bande originale sur CD distribué par Disinteria.

#### NOUS VOULEONS DES INFORMATIONS

La vraie question est, pour-  
quoi une série télé née en 1966, arrêtée début  
1968 après dix-sept malheureux épisodes en  
raison de son insuccès auprès du public britan-  
nique, suscite-t-elle un tel engouement, que di-  
vise un véritable culte, et ce de part le

n'avait en  
fin que peu  
de liens  
avec son  
"sérieux".  
Ce fut une  
des raisons  
de l'accom-  
plissement  
de public,  
lequel effec-  
tuait le pro-  
longement  
d'une série  
palmé-  
tisée, mais  
foncièrement  
conventionnelle,  
et se  
détachant de  
la société  
moderne.



Le générique épony-  
me nous livre les  
clés de l'intrigue  
première. Son  
agent secret dans le  
désespoir pour des  
raisons inconnues, et  
des "sauveurs supé-  
rieurs" (les chefs),  
une puissance eno-  
meuse, allez savoir,  
entraînant qu'il  
devient les secrets  
qu'il pourrait déve-  
lopper.

et d'essayer de comprendre son geste, le font  
retourner pour la place au "Village", lieu idéal  
où rien n'est laissé au hasard et dont il est  
impossible de s'échapper. Commence alors un  
ballet inquiétant, dont le but est de faire par-  
ler celui qui est devenu le Numéro 6 et que  
l'on pense dans ses derniers retranchements,  
voire au-delà.

Le thème développé dans *Le Prisonnier* au-  
delà de manière éclatante des premières  
saisons, c'est celle de la défense de l'individu  
dans une société à tendance totalitaire. Il s'agit  
d'une critique acide de la civilisation occiden-  
tale, qui censure l'homme libre sous la raison  
d'être en se masquant derrière la responsabilité  
de la démocratie. Cette provocation ouverte ne  
laisse pas les téléspectateurs indifférents, et le  
s'inscrivent dans une lutte pour devenir intelli-



gible. Mais le message demeure, et est perçu  
encore aujourd'hui.

L'immense succès "à postérité" que connaît  
depuis plus de vingt ans cette œuvre truffée  
de références ne vient pas uniquement de  
cette interprétation polémique: c'est avant tout  
le talent avec lequel les auteurs l'ont fait pa-  
ser qui confère à la série son charme indémi-  
nible. Les treize heures ininterrompues de mise en  
scène, les situations extrêmes dans lesquelles  
est placé le héros, le raffinement des techni-  
ques mises en oeuvre pour le faire parler,  
l'esthétique indiscutable et l'atmosphère surré-  
aliste qui règne dans ce village sont autant  
de traits de génie qu'on ne se lasse pas de  
redécouvrir.

#### HOMMAGE À L'HOMMAGE

Retourons-en à l'ouvrage proprement dit, qui  
vous apportera toutes les réponses aux ques-  
tions que vous aurez sans doute déjà deviné-  
ment vous poser. Il est en effet coupé à la fois  
comme un livre d'art, avec 250 photos dont  
20 en pleine page et une qualité d'édition qui  
en font un superbe cadeau pour les fêtes de  
fin d'année, dans aussi comme une référence  
très largement documentée, véritable bible  
pour les admirateurs du numéro 6, à tel point  
qu'il est traduit en anglais, c'est le monde à  
l'envers! On y trouve une interview de Pa-  
trick McGeehan "on-line", ainsi que les im-  
menses de nombreux personnages comme  
Roland Topp ou Joane Annor, le gros mar-  
seau est bien sûr la description détaillée épi-  
sode par épisode, jusqu'à l'apothéose du  
Désenfermement (avec des extraits en Français et  
en VO des dialogues les plus marquants),  
mais aussi "l'histoire de l'histoire": une bi-  
ographie de Patrick McGeehan (qui s'illustre  
notamment dans *L'Île du Diable* et *Scavengers*),  
et fut entre autres l'acteur-réalisateur de deux  
épisodes de *Colombo*, l'histoire du "Vil-  
lage" Portmation, un hommage aux personnages  
les plus marquants (particulièrement les N°2  
successifs), et le meilleur pour la fin: un  
reportage sur le "Six of One", l'île club des in-  
cognito, qui a vu le jour en 1977.

Qui qu'il en soit, que vous découvriez le livre  
pour le bien de la série ou le contraire, agissez  
avant de passer à côté, et "be seeing you!"

Six of One France: Jean-Michel Pithiveri,  
BP 633, 42042 rue Bessard? Saint-Etienne  
CéDEX

M. WUNDERFUL

### le Prisonnier

Patrick McGeehan



### le Prisonnier

Patrick McGeehan



### le Prisonnier

Patrick McGeehan



### le Prisonnier

Patrick McGeehan



### le Prisonnier

Patrick McGeehan



### le Prisonnier

Patrick McGeehan



Pour tout renseignement  
sur les publications N°6  
Librairie Huitième Art  
5, rue Cochin  
75005 Paris



# LIVRES



## LIVRES

## L'AGE D'OR DE LA TELE

L'autre cadron de fin d'année que nous proposons les éditions Hachette Art est consacré à une série en apparence fort différente, mais dont certains aspects ne sont pas étrangers à ce que l'on peut appeler le "philosophie" du Prisonnier. Le premier co-auteur n'est autre qu'Alain Chabat, révérend notaire lequel a fait appel à son "collègue de bureau" Jean-Luc Porcand, lui-même grand appréciateur de SF, pour la réalisation d'un ouvrage commun consacré à un autre éminent télévisuel. Il s'agit des *Avatars* (les voyages), série diffusée en France sous le titre *Avantgarde* et éligible de *Chaparin molon* et *botte de cuir*. Tout semble en effet séparer ces deux créations, si ce n'est leurs deux de nuances respectives (*Chaparin* relève d'un humour de cirque et) et leur nature même britannique.

## L'ESPÉRANTO

L'une a connu un succès immédiat et une longévité exceptionnelle (qui n'est à peu près de moins 42 épisodes !). L'autre une précoce, il est vrai que la série de Jean-Claude Chabot d'un abord plus facile, et peut-être regardée comme un "humour déformé" sans prétention, tandis que le Prisonnier se distingue par un ton sublimement plus agressif et provocant. Mais ces divergences de l'aspect ne masquent pas longtemps les points communs qui apparaissent à la lumière d'une étude minutieuse. Car la critique est également présente dans *Chaparin* molon et *botte de cuir*, même si elle est plus diffuse et insidieuse et "agit" à la manière d'un long drame, pour recréer une formule adhésive des auteurs. Toutes les facettes de notre société sont passées au crible avec un humour ravageur. La noblesse érigée dans un univers désolant, la bourgeoisie affaissée et vulgaire, les esclaves et maîtres, chacun à son petit point. Alors que cela une interprétation exceptionnelle, un style absolument inimitable, un univers décalé, des scénarios délectables, truffés d'humour et variés à l'extrême, et le chef-d'œuvre était inévitable.

## PERFECTION

Le succès et le côté inimitable d'une telle série s'expliquent par plusieurs facteurs qui furent mieux, mais qui expliquent les raisons fondamentales sont tout d'abord le téléscopage harmonieux de l'élégance et de l'originalité, mais

ad respectivement par le gentleman très vaillant John Steed et la sculpturale Emma Peel, qui fut l'épave de composites raffinés, comme John Bates et Alan Hughes. Le prétexte fallacieux de la série d'espionnage est l'occasion de subtilités dérivées et les rebondissements se succèdent à un rythme vif, déboulé les pièges d'une intrigue souvent torride, et permet de mettre en scène des personnages hauts en couleur, qu'ils soient maîtres du monde, savants géniaux ou un tueur dérangé, agents étrangers, maîtres du métal, que s'agit de chasser. En bref, un mélange magique et fou dans la pure lignée de défilés apocalyptiques des années soixante, une oeuvre à mille ans, perçue dans la qualité, mais aussi révérité et adhésivité pris de toutes les après sa gloire. Aussi l'initiative d'un livre à la fois bel et bon est-elle la bienvenue, et retient-elle toute notre attention.

## C'EST BEAU LA SCIENCE

*Chaparin molon* et *botte de cuir*, c'est un peu les deux d'un document exhaustif, indispensable à tous les fans présents et futurs, mais aussi un livre d'art superbe fourmillant d'illustrations, comme vous pouvez le constater de vos yeux chahutés. Vous y apprendrez tout ce que vous avez toujours voulu savoir sur cette série monumentale, que la majorité d'entre vous doit connaître par le biais des "face au genre", le dernier volet (ou pour le TPI) à une heure, mais le moins tardif d'une saga télévisuelle qui s'étend sur près de vingt ans (la route est encore longue pour *Dalton* !). Cette partie n'est d'ailleurs pas celle qui tient la plus grande place dans mon cœur, car elle me paraît plus conventionnelle et ne possède pas



sont certes sympathiques, mais paraissent quelque peu fades après la magie qu'exerçait la divine Emma puis la troubleuse Tara.

## INCROYABLE MAIS VRAI

L'information la plus marquante, que les inconditionnels ne doivent certainement pas ignorer, mais qui surprendra les autres, est l'existence de cette "première" de *Chaparin molon* et *botte de cuir*, à savoir les trois premières saisons qui furent tournées sur bande vidéo entre 1961 et 1964.

En John Steed incarné par le premier rôle aux côtés d'Honor Blackman (Cathy Gale), dont le visage ne peut forcément pas vous dire grand-chose, étant donné que ces 78 épisodes ne furent jamais diffusés en France ! C'est donc une période fascinante que nous découvrons et nous livrons au goût amer, et l'on se souvient des scénarios complètement farfelus, et du générique ensoleillé, lequel a été (bien) choisi pour illustrer la couverture.

## NE PAS OUBLIER AL CROIRE

Saison dans le travail de reporter qui présente le retour de l'originalité de la série, avec quelques une pointe d'excès et de jubilation ! La construction du livre est semblable à celle du Prisonnier : les témoignages des acteurs et d'administrateurs de la série précèdent le résumé de l'histoire de *Chaparin molon* et *botte de cuir*, saison par saison avec un résumé de chaque épisode. Bien entendu, une partie plus originale, consistant d'une sélection (arbitraire, bien sûr, mais juste d'après mes

le charme défilant et l'excitation exotique des saisons "romes" ou Mrs Peel convulsant les éléphants, malgré de trop rares épisodes d'une indéniable qualité, ou l'on découvre la saga de l'exploration de la "grande époque" Purdy et Gambi.

## LES DIEUX DE L'ECRAN

A tout seigneur tout honneur, Brian Clemens est l'homme obligé des pages suivantes. La carrière des protagonistes est évoquée, de l'incontenable et gracieux Patrick McNeice (Steed) à Joanna Lumley (Purdy), en passant par Ian Hendry, le premier héros décalé en 1964, Honor Blackman (Cathy Gale), Dawn Rogers (Emma Peel), Linda Thorson (Tara King) et Gareth Hunt (Gambi). Parmi les stars qui

firent leur apparition dans la série, on remarque des noms classiques comme le magnifique Donald "1960" Sutherland, Christopher "Dread" Lee ou John Cluise (m). Une place de choix est enfin réservée à nos objets de culte qui ont contribué à faire la beauté et la force de *Chaparin molon* et *botte de cuir*, c'est à dire les véhicules et la "mode *Avenger*". Qui peut prétendre avoir oublié les Bentley de Steed et surtout, SURTOUT, les caresses au cuir d'Emma ?

## REVOLUTION

Cette dernière partie n'est certainement pas la moindre, car il est remarquable de constater que une série télé en dit le moins fidèle des bouleversements d'une époque qui vit Madame Peel être une des premières femmes "libérées", une des seules héroïnes fortes depuis Vivien Leigh dans *Anna et son empire* le vent. Après avoir dévoré les deux superbes ouvrages d'art collectés, que l'on espère prochainement, on ne peut plus qu'à prendre notre mal en patience, et à espérer que la télévision de demain produira des chefs-d'œuvre de la taille du Prisonnier et de *Chaparin molon* et *botte de cuir*.

Même si l'opulente n'est pas de mise en ces temps troubles de modernisme télévisuel et d'insécurité du service public, il faut se garder de sombrer dans une nostalgie d'anciens contributeurs !

Oscar LOMBRIK  
Morce à SD pour sa patience



## LIVRES









